FINAL FANTASY XVI

ULTIMANIA®

アルティマニア

FINAL FANTASY XVI
ULTIMANIA

Edited by DIGITAL HEARTS
Published by SQUARE ENIX



SE-MOOK
SQUARE ENIX


FINAL FANTASY XVI
ULTIMANIA
アルティマニア
FINAL FANTASY XVI
ULTIMANIA
Edited by DIGITAL HEARTS
Published by SQUARE ENIX
SE-MOOK
SQUARE ENIX

ファイナルファンタジーXVI

FINAL FANTASY XVI


FINAL FANTASY XVI
ULTIMANIA
ファイナルファンタジーXVI アルティマニア





Prologue

はるか古の時代、この星に原初の知的生命体が誕生した。
その名はアルテマ――大地の生命力エーテルを抽出して具現化する「魔法」を発明した彼らは、高度な文明を築き繁栄を極めた。
しかし、魔法の乱用はひとつの脅威を生み出す。
エーテルの枯渇により生じる、あらゆる生命を滅びへいざなう暗黒の大地が、星全体へと広がっていったのだ。
住む場所を失い、絶滅の危機に瀕していたアルテマは、惑星中を探索し、エーテルが潤沢に残る穢れなき大地「ヴァリスゼア」を発見する。
そして、失った同胞をよみがえらせる大魔法を考案し、その準備としてふたつの存在を創り出した。

ひとつはマザークリスタル。大魔法を発動するさいに必要となる大量のエーテルを集め、貯蔵庫へ送る役割を果たすもの。
もうひとつは人。大魔法の使用に耐えうる肉体“ミュトス”を生み出すために交配をくり返す、自我を持たぬ存在。
計画の肝となるふたつの存在を用意したアルテマは、時が満ちるのを待つべく、長き眠りについた。

アルテマが眠りにつくと、人は生き残るため思考するようになり、やがて自我を持ちはじめる。
人は魔法を発展させ、魔導による文明を築いて隆盛を極めるも、それが引き金となってヴァリスゼアにも暗黒の大地――黒の一帯が生じた。





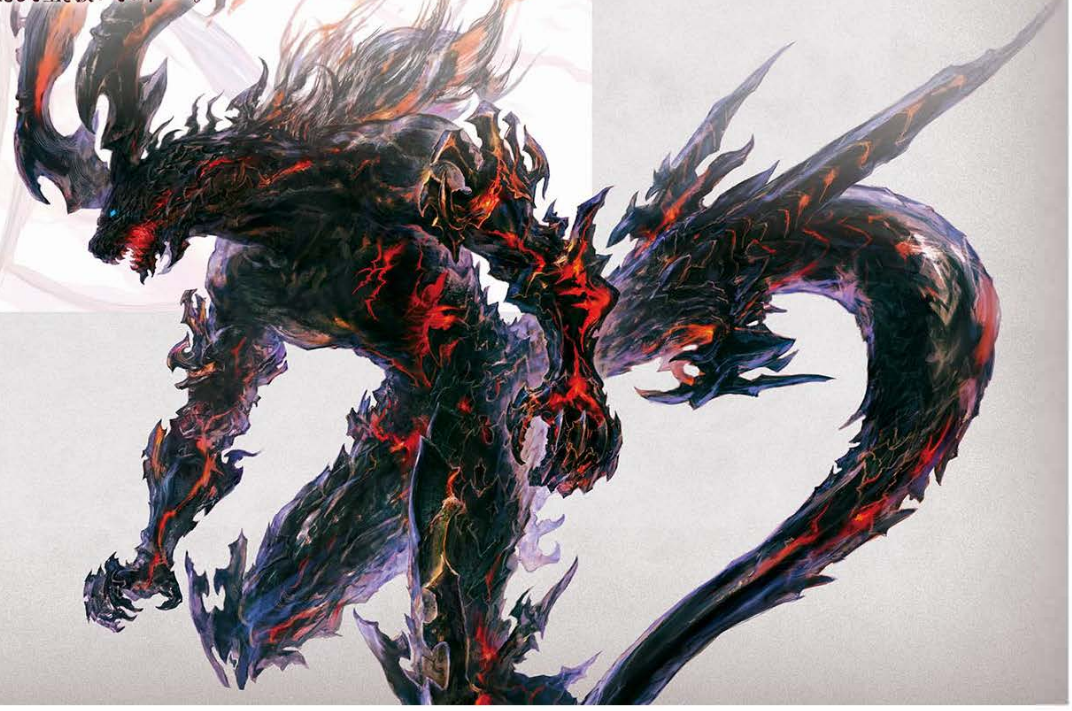




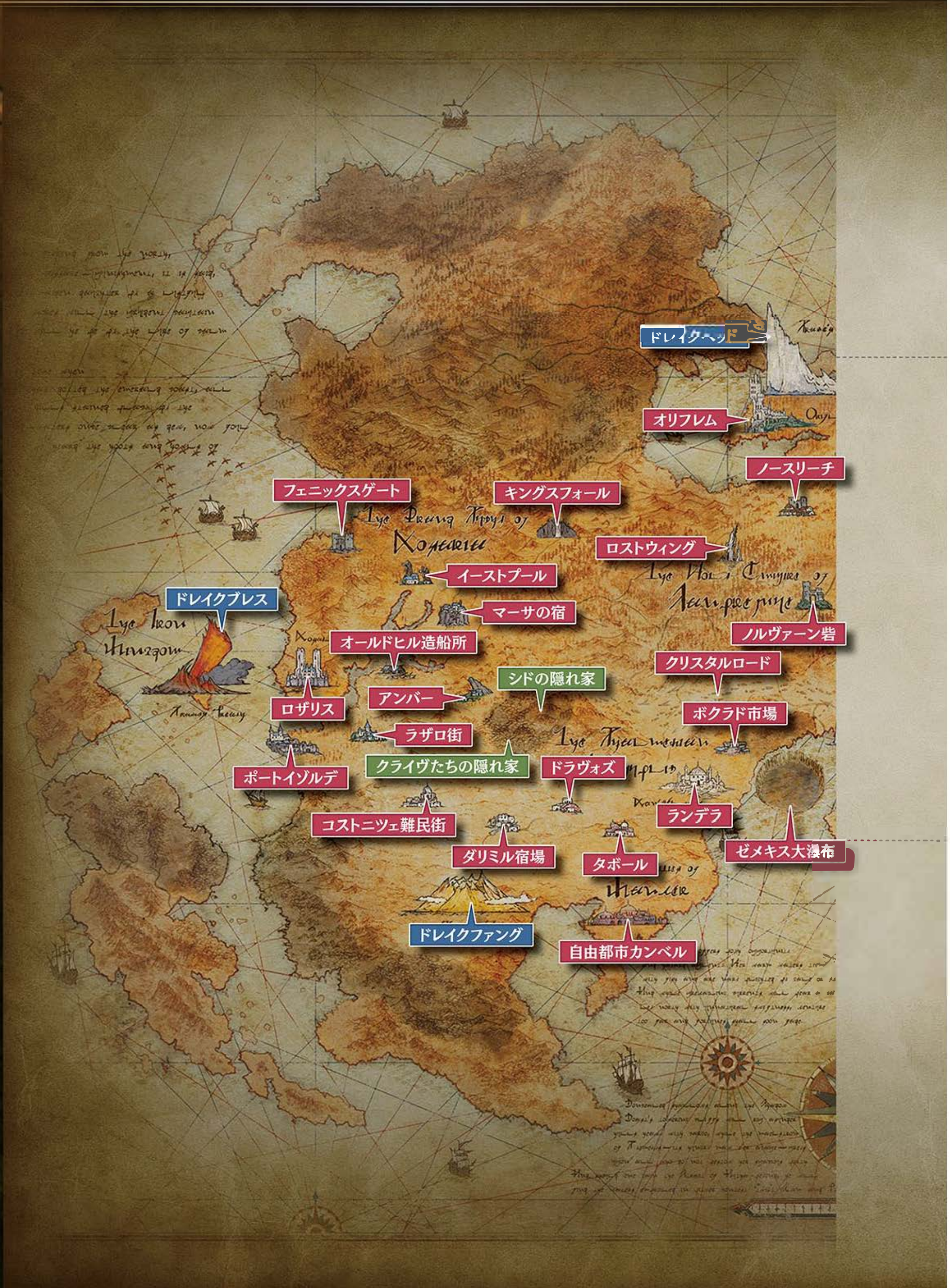


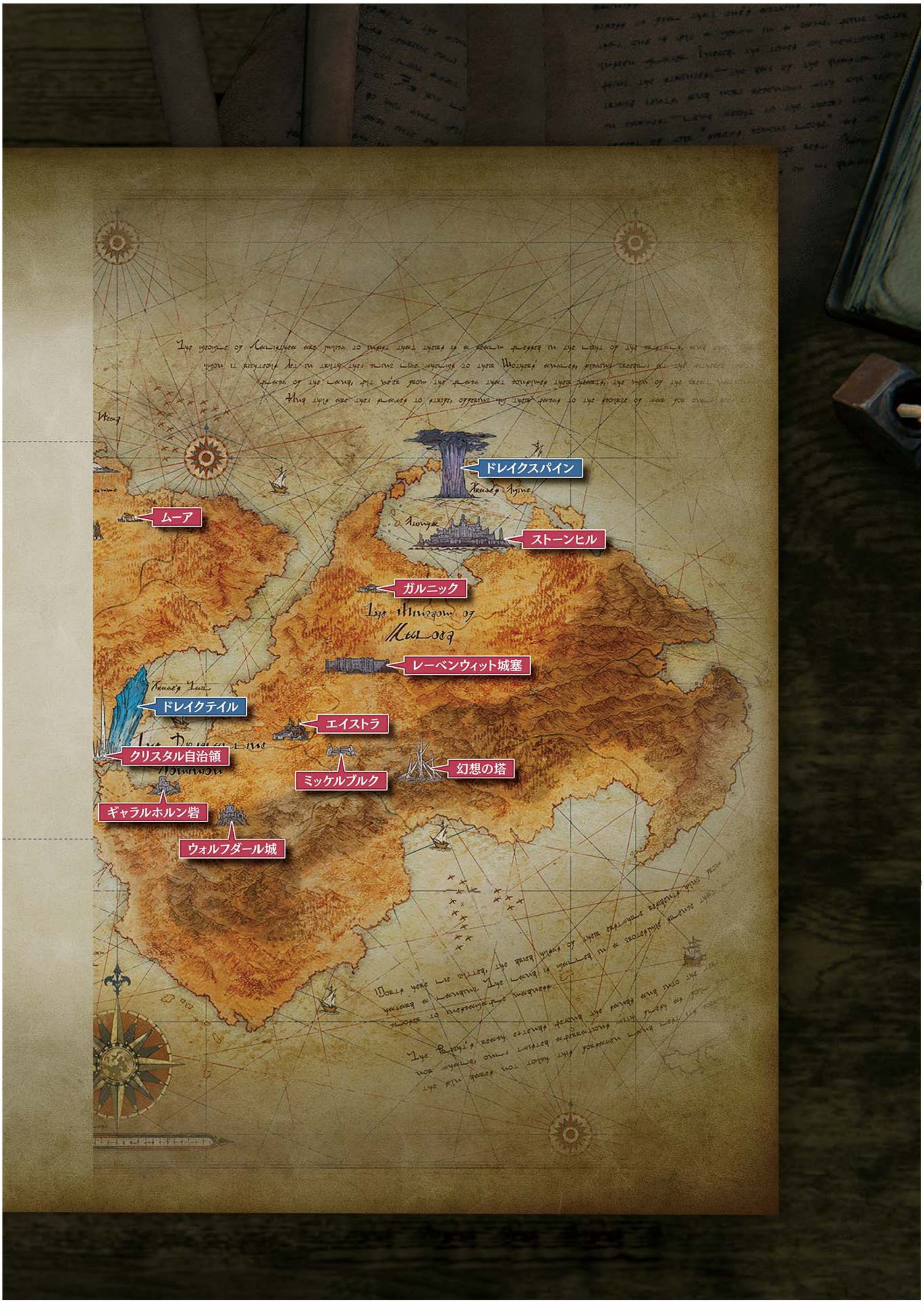
時は流れ――。
一度は栄えた魔導の文明も廃れ、人々はマザークリスタルの周囲に国家を築き、その恩恵を得て生活するようになった。
交配が進んだ人のなかからは、クリスタルという媒体がなくとも魔法を使えるベアラーや、召喚獣へ顕現する能力を宿したドミナントといった人種が生まれる。
そして、マザークリスタルをめぐる争いの歴史のなかで、片やベアラーは奴隷としておとしめられ、片やドミナントは戦力として擁立されていった。
そんな時世が数百年つづいたころ、ついに運命を背負いし者がヴァリスゼアに生まれ落ちる。

クライヴ・ロズフィールド――召喚獣フェニックスに縁深き血筋でありながら、ドミナントとして覚醒しなかったロザリア公国大公家の嫡男は、年代記にも名が残らぬ謎の召喚獣の力に目覚め、数奇な運命を背負うことになる。
彼の者は神が与えし使命にあらがい、あまたの同志たちと想いを紡ぎ、人として生き抜いていく――。



Map of the Realm




ドレイクスパイン
ムーア
ストーンヒル
ガルニック
レーベンウィット城塞
ドレイクテイル
エイストラ
クリスタル自治領
ミッケルブルク
幻想の塔
ギャラルホルン砦
ウォルフダール城

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA
ファイナルファンタジーXVI アルティマニア

CONTENTS



CHAPTER 6 エネミー ENEMY 492

CHAPTER 7 マップ MAP 588

CHAPTER 8 シークレット SECRET 698

※本書は2023年9月3日アップデートまでのゲーム内容にもとづいて制作されています
※印刷の都合上、一部の画面写真は明暗を調整したうえで掲載しています
※書内に記載している操作方法は、コントローラー設定の「タイプA」に準拠しています
※本書では、メインストーリーには 1-1 、クエストには 1 のように、独自の番号を付けて記載しています
※本書では、プレイモードなどの難易度を以下のマークで表記しています
- SF ……ストーリーフォーカス
- AF ……アクションフォーカス
- FF ……ファイナルファンタジーチャレンジ
- UM ……アルティマニアックチャレンジ

CHAPTER 1

キャラクター＆ワールド

CHARACTER & WORLD

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA



クライヴ・ロズフィールド
Clive Rosfield



Profile

性別：男
出身地：ロザリア公国
年齢：860年 15歳、[redacted]28歳、878年 33歳
武器：長剣
日本語声優：内田雄馬（15歳時）、
内田夕夜（28歳以降）

大切なものを守るべく 世界の理にあらがう変革者

ロザリア公国を統べるロズフィールド大公家の嫡男。フェニックスゲート襲撃事件で父と弟を失い、自身もザンブレク皇国のベアラー兵という身分におとしめられた。長らく復讐心にとらわれ自分以外の世界に目を向けていなかったが、シドとの出会いをきっかけにヴァリスゼアの現実を知り、人がふつうに生きることさえ難しい実情を変えたいと願うようになる。真面目で責任感が強く、一度決めたことはやり通す強い信念の持ち主だが、そのぶん何でもひとりで背負いこみがち。





15歳の姿



ベアラー兵の姿



28歳の姿



33歳の姿

Memorable Words



「たとえ残酷な"現実"が待っていようと、
俺は足掻き続ける」

――フェニックスゲート跡地：己の過去を受け入れたうえで生きる決意をして

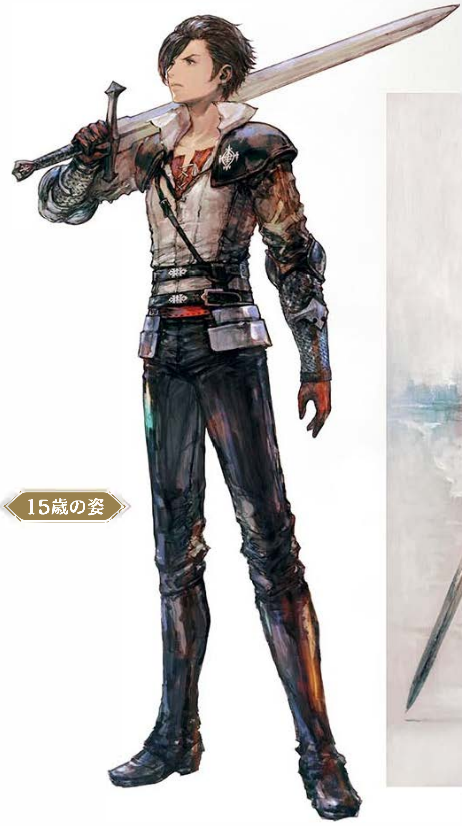
自分がジョシュアを手にかけたという過去を、クライヴは受け入れられずにいた。しかし、弟のためにも真実を知る必要があると覚悟し、目を背けてきた己の正体に向き合う。

「俺たちが望み、つくりたいのは、
人が人として生きていける世界だ……！」

――ナルディア海域：アカシア化による救済をうたうバルナバスに反論し

自我を失えば人は苦しみから解放されると主張するバルナバスに、毅然と反論。クライヴが目指すのは、どんな困難に直面しても、人々が手を取り合って立ち向かえる世界だ。





15歳の姿







クライヴが顕現する召喚獣

イフリート
Ifrit

「召喚獣は各属性に1体ずつ」という通説を覆して現れた、2体目の火の召喚獣。業火をまとった獣の姿をしており、炎と豪腕で敵をなぎ倒す。





About Clive



⬆炎をあやつり剣を振るうクライヴの戦闘スタイルは、フェニックスのナイトの象徴と言える姿。

フェニックスのナイトとして

弟ジョシュアがフェニックスの力に覚醒したことで、クライヴは次期大公ではなくなったが、ひとりの騎士として剣の鍛錬を重ね、15歳という若さで公国騎士の最高位であるナイトの称号を得る。フェニックスの祝福を授かって名実ともにジョシュアの守護者として認められたクライヴは、何があっても弟を守ることを誓った。この「大切なものを守る」という誓いは、彼の精神的支柱にもなっている。

先人たちの遺志を継いで戦う

シドが目指していた「誰もが人として生きられる場所を作る」という想いに賛同したクライヴは、彼が画策するマザークリスタルの破壊に協力。シドが志なかばで倒れたあとは、その想いを継いで「二代目シド」を名乗り、仲間とともに活動を継続する。どんな運命にも嘆くことなく、意志を持って戦いつづけるその姿勢は、少しでも多くの人を救おうとした父エルウィンの生きざまにも通ずるものだ。



⬆隠れ家の人々から慕われ、頼りにされているクライヴ。父親ゆずりのカリスマ性で組織を率いる。

Clive's Personal History 【クライヴ年表】

大陸暦	年齢	出来事
845年	0歳	◆ ロズフィールド大公家の嫡男として誕生
850年	5歳	◆ 弟のジョシュアが誕生し、まもなくフェニックスのドミナントとして覚醒。母アナベラと宮廷貴族たちの関心はジョシュアに移り、冷遇されはじめる。その厳しい環境から息子を守ろうとした父エルウィンの方針により、公子ではなく騎士としての道を歩みはじめる
851年	6歳	◆ このころから、文化・政治を含む幅広い教養と兵法・測量術などの実学を修めつつ、マードック将軍に師事して剣の訓練に明け暮れるようになる
854年	9歳	◆ 北部諸国からロザリア大公家へ人質に出されたジルと出会い、兄妹同然に育つ
857年	12歳	◆ 史上最年少でロザリア公国騎士の叙任を受ける
859年	14歳	◆ エルウィンが北部遠征中に保護して連れ帰ったトルガルを与えられる
860年	15歳	◆ 騎士のひとりとして臨んだ御前試合にて、史上最年少優勝。これにより、次期大公であるジョシュアの守護者に選ばれ、フェニックスの祝福を授かる ◆ タイラー、ウェイドとともにスティルウィンドの調査にあたる ◆ 戦勝祈願のために訪れたフェニックスゲートにて、ザンブレク皇国の奇襲を受けてロザリア公国軍が壊滅。アナベラの指示で捕らえられ、頬にベアラーの刻印を刻まれたあと、ザンブレク皇国のベアラー兵としてあつかわれる。その後、少数精鋭の暗殺部隊に所属し「ワイバーン」の名が与えられ、各地の戦場におもむく
873年	28歳	◆ シヴァのドミナント暗殺の任務で訪れたニサ峡谷で、ジルと再会。ザンブレク皇国から離反して彼女を救う ◆ シドの隠れ家に身を寄せ、ジョシュアの仇である火のドミナントを追うためにシドと行動をともにする ◆ 自身がイフリートのドミナントであると知るが、葛藤のすえに受け入れる ◆ ベアラーと彼らをかくまった人々が虐殺されるのを目の当たりにし、「人のための世界をつくる」というシドの活動に賛同。ともにマザークリスタル破壊へと乗り出す ◆ シドとともにドレイクブレスを破壊。力尽きたシドからその遺志を託される
874～877年	29～32歳	◆ "シド"の名を継ぎ、組織と隠れ家の再建に尽力する。身を潜めつつ、ベアラーの保護活動を継続
878年	33歳	◆ 各国の混乱に乗じて、仲間たちとともにふたたびマザークリスタル破壊に乗り出す ◆ アルテマが世界を終焉に導こうとしていることを知り、その阻止に奔走。アルテマに戦いを挑む

ジョシュア・ロズフィールド

Joshua Rosfield



Profile

性別：男
出身地：ロザリア公国
年齢：860年 10歳、[redacted] 23歳、878年 28歳
武器：片手剣
日本語声優：藤原夏海（10歳時）、
大塚剛央（23歳以降）

兄を救うために暗闘する炎の貴公子

ロズフィールド大公家の第二子にして、召喚獣フェニックスのドミナント。教養と気品を兼ねそなえる一方、誰に対しても分けへだてなく接する気さくな性格で、多くの国民から慕われていた。フェニックスゲートの惨劇で命を落としたと思われていたが、ひそかに救い出されており、眉目秀麗な若者へと成長。兄クライヴを狙う謎の存在について人知れず調査を行なう。幼少期から大の苦手であるニンジンは、大人になっても克服できていない。





10歳の姿



フード姿



23歳の姿



28歳の姿

Memorable Words



「お前の狙いが兄さんだということは、もう分かっている。
だが——兄さんは、この僕が守る」

——マザークリスタル・ドレイクヘッド：姿を現したアルテマをにらみつけて

追いつづけてきたアルテマと、ついに対峙。兄弟を引き裂いた元凶を前に、静かに怒りの炎を燃やしつつ、幼いころ自分を守ってくれた兄を今度は自分が守ると宣言する。



「何でも自分ひとりで背負い込むのは、
本当に悪い癖だ、クライヴ」

——影の海岸を望む丘：クライヴがシヴァの力を取りこんだことをとがめて

ジルから召喚獣シヴァの力を引き受けたクライヴに対し、ジョシュアは珍しく感情をむき出しに。ジルが我慢して伝えなかったであろう想いを、彼女のかわりにぶつける。

10歳の姿





INDEX





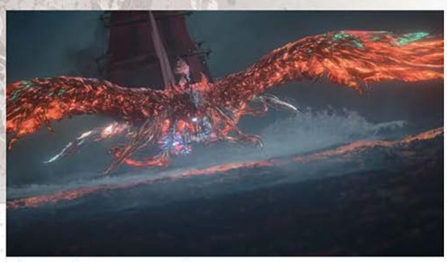
ジョシュアが顕現する召喚獣

フェニックス

Phoenix

燃えさかる炎をまとった鳥の風貌を持つ火の召喚獣。肉体の回復や再生の力を司っており、その姿と力から"不死鳥"とも称される。





About Joshua

兄と自分を比較した幼少期



⬆己の力で事を成すクライヴは、ジョシュアのあこがれであり、もっとも信頼する相手でもある。

生後まもなくフェニックスのドミナントとして覚醒したジョシュアは、次期大公という立場にあった。それゆえ、物心つく前から何不自由ない生活が保証され、貴族たちからも慕われる一方、「フェニックスの力を頼られているだけではないか」という消極的な想いを抱きつづけることに。病弱で守られてばかりの自分より、騎士として実力のある兄クライヴのほうが人の上に立つべきだと、幼心に考えていた。

不死鳥教団の宗主として

ジョシュアはフェニックスゲート襲撃事件で瀕死の重傷を負ったのち、ロザリア公国の暗部をになう「不死鳥教団」の手で保護された。意識を取りもどしたあと、名実ともに教団の宗主となったジョシュアは、クライヴの消息と、事件の背後にいる何者かの正体の調査を、教団員に指示。自身もあらゆる文献を読みあさり、歴史学者モースの筆録に残された「アルテマ」という名の存在にたどり着く。



⬆従者ヨーテとともに各地をめぐる道中、ジョシュアは「マルガラス」という偽名を使っていた。

Joshua's Personal History 【ジョシュア年表】

大陸暦	年齢	出来事
850年	0歳	◆ロズフィールド大公家の次子として誕生。生後まもなく召喚獣フェニックスのドミナントとして覚醒し、すぐさま大公位の継承権を得て公世子となる
851～858年	1～8歳	◆身体の弱さゆえに、ほとんど屋内での生活を余儀なくされるも、この期間に学問に慣れ親しみ、明晰な頭脳の片鱗を見せる
859年	9歳	◆公世子としてはじめての外交公務で、ロザリア・ダルメキア・ザンブレク三国式典に出席。ザンブレク皇国のディオンと出会う
860年	10歳	◆御前試合に優勝した兄クライヴが自身の守護者となるナイトに選ばれ、フェニックスの祝福を授ける ◆戦勝祈願のために訪れたフェニックスゲートにてザンブレク皇国の奇襲を受け、父エルウィンが死亡。その衝撃でフェニックスに顕現し暴走するも、謎の火の召喚獣に襲われ、瀕死の重傷を負う ◆フェニックスゲート付近に逗留していた不死鳥教団によって発見および保護され、教団の拠点のひとつにかくまわれる
865年	15歳	◆長いあいだ意識不明の状態だったが、奇跡的に意識が回復。衰弱した身体を癒すため療養する ◆宗主代行だった父エルウィンの跡を継ぎ、名実ともに不死鳥教団の宗主の地位に就く
868年	18歳	◆ようやく体力がもどり、惨劇を起こした火の召喚獣のドミナントに関する調査に、自身も従事 ◆書物や文献を読みあさりながら、護身のために剣術の稽古を再開する
870年	20歳	◆火の魔法を使うベアラーのウワサをたどり、クライヴの生存を知る。同時に、不死鳥教団の調査によりクライヴこそが火のドミナントである可能性が高くなるが、真の黒幕がいると推測して調査を続行
872年	22歳	◆歴史学者モースの筆録を手掛かりに、アルテマの存在を知る。その痕跡を探すべく、従者ヨーテとともに大陸全土をめぐる旅へ出立
873年	23歳	◆ザンブレク皇国を訪問中、人を救うために使ったフェニックスの力がベネディクタの目に留まり、ノルヴァーン砦に拘束される。砦がシドとクライヴに襲撃された混乱に乗じて、騒ぎを起こして脱出 ◆マザークリスタル・ドレイクヘッドのクリスタル神殿でアルテマと対峙。自分の身体に封印する
874~877年	24~27歳	◆アルテマの正体と真の目的を調べるべく、ふたたび大陸全土を放浪。そのあいだ、アルテマの封印を維持するためにフェニックスの力を使い過ぎてしまい、身体の石化が進行
878年	28歳	◆ザンブレク皇国の政情不安の背後にアルテマがいると踏み、ディオンに協力を求めるべくクリスタル自治領へ向かう ◆クライヴと再会を果たし、以降はアルテマ討伐のために行動をともにする

ジル・ワーリック

Jill Warrick



Profile

性別：女
出身地：北部
年齢：860年 12歳、[redacted]25歳、[redacted]30歳
武器：レイピア
日本語声優：濱 めぐみ

数奇な運命に翻弄されながらも クライヴを支えつづける淑女

北部諸国の首領であるワーリック白銀公の娘。幼いころにロズフィールド大公家に預けられ、クライヴやジョシュアとは家族同然に育った。フェニックスゲート襲撃に端を発する一連の戦禍のなか、鉄王国にとらわれていたころに、シヴァのドミナントとして覚醒。以降、長きにわたり戦いを強いられていたが、戦場でクライヴと再会したのをきっかけに、あまたの命を奪った贖罪の思いと、クライヴの支えになりたい一心で、彼の活動に協力する。戦場で生きてきた過去ゆえに心を閉ざしがちだが、元来は愛情深く芯の強い人物。





12歳の姿



鉄王国での姿



25歳の姿



30歳の姿

Memorable Words



「私は人でありたいの、クライヴ。あなたといたいから。
自分の意志で、歩む道を選んでいきたい」

──ポートイゾルデ：鉄王国へ向かう前に決意を語り

長年、ドミナントとして鉄王国に使役されてきたジル。フェニックスゲートで自身を受け入れたクライヴと同じように、己の血塗られた過去に決着をつけようとする。

「あなたと戦い続けるわ。
最後の瞬間まで。
あなたを守るために、私は生きる」

──影の海岸：クライヴと思いを通わせて



何でもひとりで背負いこもうとするクライヴの不器用さを、ジルは幼少期から近くで見てきた。周囲を頼るのが下手な彼を支えることが、ジルの選んだ道だ。

12歳の姿





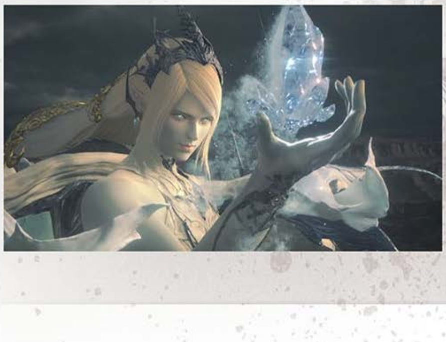


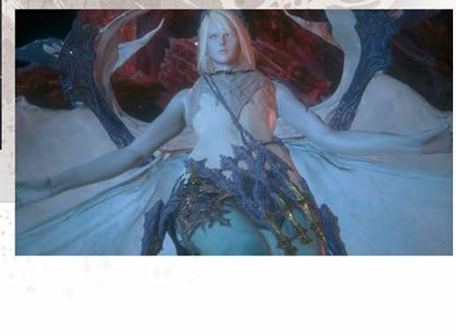
ジルが顕現する召喚獣

シヴァ

Shiva

美しい女性の姿をした氷の召喚獣。氷の魔法を巧みにあつかい、地形を一変させたり、押し寄せる溶岩を食い止めたりするほどの力を持つ。





About Jill



⬆ニサ峡谷で戦死する覚悟でいたジルは、クライヴに救われたのを機に、新たな人生を歩み出す。

心ない兵器だった過去

ジルは幼少期に鉄王国軍に連れ去られたのち、ほどなくシヴァの力に覚醒。おかげで命を奪われずにすんだものの、以来、鉄王国軍の兵器として過酷な日々を送ることに。捕虜の少女たちを盾に取られたジルは、己の心を押し殺し、命じられるままに戦いつづけた。やがて、多くの命を手にかけた罪の意識と、少女たちが痛めつけられつづける絶望で心身が限界を迎えたころ、ジルは戦場でクライヴと対峙する。

月夜のメティアに祈りを

ヴァリスゼアには、「月のそばできらめく星メティアに願い事をすると叶う」という伝承がある。幼き日のジルも、フェニックスゲート襲撃事件が起こる前夜、メティアにクライヴたちの無事を祈っていた。大人になって紆余曲折のすえに再会を果たしたあとも、ジルとクライヴは、月とメティアが輝く夜に語らう機会が多く、それはしだいにふたりにとって大切な時間となっていく。



⬆クライヴと一緒に月とメティアを見上げた夜は、ジルにとって忘れ得ぬ思い出のひととき。

Jill's Personal History【ジル年表】

大陸暦	年齢	出来事
848年	0歳	◆ロザリア公国より北の小諸国にて、北部首領の娘として誕生
854年	6歳	◆ロザリア公国が北部の諸侯を制圧し、戦争が終結。人質としてロザリス城へと送られ、ロズフィールド大公家のクライヴおよびジョシュアと家族のように育つ
860年	12歳	◆ロザリア大公一行が戦勝祈願のため訪れたフェニックスゲートで、ザンブレク皇国兵による襲撃事件が発生。この混乱に乗じて公国領を侵犯した鉄王国軍に捕らわれる
861年	13歳	◆鉄王国のドルスタヌス島でマーレイに預けられる ◆召喚獣シヴァのドミナントとして覚醒したことで、大司祭イムラン直属の魔法兵として従わされる。鉄王国では当初シヴァの存在は秘匿され、半顕現を用いた暗殺や奇襲などの裏方の任務に就く ◆戦場に耐えられるほど成長したのち、召喚獣のドミナントとして戦地に投入されるようになる。これにより、周辺国に「鉄王国に女のドミナントがいる」と認知される
873年	25歳	◆ダルメキア共和国と鉄王国の戦いに参加し、ニサ峡谷で召喚獣タイタンと交戦 ◆撤退のさいにザンブレク皇国のドミナント暗殺部隊に襲われ、そのひとりであったクライヴと対峙。戦闘後、クライヴとシドに救出され、鉄王国の監視下から抜け出す ◆シドの隠れ家で療養したのち、クライヴと行動をともにする ◆クライヴやシドに同行してマザークリスタル・ドレイクヘッドを破壊。その後、隠れ家がフーゴに襲われ、潜伏を余儀なくされる
874～877年	26～29歳	◆クライヴとともに各地を転々としながら、世界の情勢を見てまわる
878年	30歳	◆風の大陸で戦禍が広がり緊迫する世界情勢に乗じて、マザークリスタルの破壊活動を再開 ◆鉄王国の大司祭イムランと因縁の再会を果たし、みずからの手で彼を断罪 ◆ドミナントとして戦いつづけたのち、クライヴの決意を聞き、彼がシヴァの力を背負うことを受け入れる。積年の想いの果てにクライヴと結ばれ、彼を支えつづける





仔狼の姿

Torgal トルガル

Profile

性別：オス　**出身地**：北部

クライヴの盟友たる忠実な狼

氷狼と呼ばれる希少種で、クライヴの良き友にして相棒。仔狼のころに大公エルウィンに保護され、ロズフィールド家で育てられた。フェニックスゲートでクライヴと生き別れたのち、彼を捜して各地を転々とするなかでシドに拾われ、隠れ家に身を置くことに。クライヴと再会を果たすと、シドに教えこまれた狩りの技術を活かして戦いをサポートする。

Torgal's Personal History【トルガル年表】

大陸暦	出来事
859年	◆北部の氷狼の群れに生まれる。生後すぐのころ、群れが北部遠征にきていたエルウィン大公の一行を襲って返り討ちに遭い、生き残ったところを保護されてクライヴに与えられる
860年	◆大公一行のフェニックスゲート訪問に勝手についていき、イフリートとフェニックスの戦いに巻きこまれてクライヴと生き別れに。クライヴを捜してロザリア各地をさまよう ◆やがて野生にもどり、オオカミの群れのなかで生活する
872年	◆黒の一帯でシドと遭遇し戦闘になるが、彼に拾われる。群れから離れ、隠れ家を拠点として生活するようになる ◆自傷行為として前脚を噛むクセがあったため、シドから装身具を付けられる
873年	◆ニサ峡谷でクライヴと再会し、以降はクライヴに付き従う
878年	◆ロザリス城にてフェンリルの力に覚醒

Ambrosia アンブロシア



Profile

性別：メス　**出身地**：ロザリア公国

勇敢で気高いクライヴの愛馬

幼鳥のころからクライヴに育てられた、美しい毛並みの白チョコボ。フェニックスゲート襲撃事件に巻きこまれたあとは野生化し、皇国属領ロザリアで行商人や旅人を魔物や野盗から守りながら暮らしていた。18年ぶりにクライヴと再会し、ふたたび行動をともにする。

Ambrosia's Personal History【アンブロシア年表】

大陸暦	出来事
856年	◆ロザリスの大公城の厩舎で誕生
857年	◆幼鳥の時点でクライヴが世話するようになり、「アンブロシア」と名付けられる
860年	◆フェニックスゲートに同行。フェニックスが暴走するなか、クライヴをかばって左目を負傷する。イフリートの顕現寸前にマードック将軍によって逃がされ、以降は消息不明に
878年	◆マーサの宿近辺でほかのチョコボを率いて暮らしていたときにクライヴと再会し、行動をともにするようになる

Addendum 時期の移り変わりによる見た目の変化

本作では、主人公のクライヴを中心とした18年もの長い年月にわたる出来事が描かれる。そのため、登場人物の見た目も、時期によって大きく変わりゆく。ここでは、クライヴ、ジョシュア、ジルの3人の外見が、時の流れに合わせてどのように変化していくかをまとめてみた。

クライヴ Clive




大陸暦860年（15歳）→ 大陸暦873年（28歳）→ 大陸暦878年（33歳）



↑白い襟を立てた上着が特徴的。短くまとめた髪をうしろに流し、左耳には耳飾りをつけている。



↑頬に刻印を入れられた、ベアラー兵時代の姿。防具はザンブレク皇国軍の支給品。



↑かつて父エルウィンが着ていた装束をまとった姿。若き日のエルウィンにうりふたつらしい。



↑隠れ家の外で活動するために、施術を受けて刻印を除去。髪とヒゲは、5年前よりも長め。

ジョシュア Joshua




大陸暦860年（10歳）→ 大陸暦873年（23歳）→ 大陸暦878年（28歳）



↑ロザリア公世子にふさわしい、赤を基調とした上品な服装。美しい金髪が良く映える。



↑素性を隠して各地を放浪しているときの姿。茶色のローブで身を包んでいる。



↑動きやすそうな軽装スタイル。黒のインナーの上に、短めの赤い装束をまとう。

ジル Jill




大陸暦860年（12歳）→ 大陸暦873年（25歳）→ 大陸暦878年（30歳）



↑整った白銀のボブヘアと、青の差し色が使われた白いドレスが印象的。



↑鉄王国に従軍させられている時期の姿。外套で隠れた手首には、ふだんは拘束具が。



↑シドの隠れ家で仕立ててもらった、新しい服。上着の鮮やかな青色が目を引く。



シドルファス・テラモーン

Cidolfus Telamon

Profile

性別：男　**出身地**：外大陸
年齢：873年 44歳
武器：片手剣　**日本語声優**：白熊寛嗣

誰もが人として生きられるよう 世界にあらがう烈士

僻地に築いた隠れ家を拠点とする、召喚獣ラムウのドミナント。かつては、ウォールード王国で騎士長を務めていた。ベアラーやドミナントの保護活動をしながら、黒の一帯の拡大を防ぐためにマザークリスタルの破壊を画策する。周囲からの批判は意に介さない一方で、己の成果を過小評価しがちで、ときおり無力感をにじませることも。養子のミドを溺愛しており、遠くの地で学業に励む彼女からの手紙を読むのが何よりの楽しみ。



Memorable Words



「俺は、せめて――
誰もが人として死ねる場所をつくりたい。
それだけだ」

――ノルヴァーン砦：危険を冒してベアラーを救う理由をクライヴに聞かれ

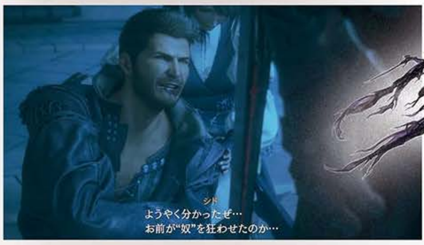
人として暮らすことが許されないベアラーやドミナントに寄り添い、彼らが自分の意志を持てる場所を作ろうとするシド。それは、かつて救った少女の「人として死にたい」という願いを叶えるためでもあったのだが……。



About Cid

いち早く真相に近づいた男

ウォールード王国で騎士長を務めるかたわら、独自に黒の一帯について調査していたシドは、「マザークリスタルが大地のエーテルを吸収しつづけ、そのせいで黒の一帯が広がっている」という事実にたどり着いた。ウォールードを去った理由も、国王バルナバスが意図的に世界に混乱をもたらそうとしていると察知したからだ。



⬆バルナバスの変貌には、人智を越えた力が関わっていると疑っていたシド。いまわのきわに、その正体——アルテマの存在を垣間見る。

シドが顕現する召喚獣
ラムウ
Ramuh

威厳漂う老人の姿をした、雷をあやつる召喚獣。万物の理を知る賢者として、古の時代からあがめられてきた。

Cid's Personal History 【シド年表】

大陸暦	年齢	出来事
829年	0歳	◆外大陸の貧しい奉公人の家に生まれる
845年	16歳	◆流れ者の傭兵として、ヴァリスゼアにたどりつく
847年	18歳	◆傭兵として戦うさなか、召喚獣ラムウの力に覚醒。以降、正式にウォールード王国の兵士となる
850年	21歳	◆バルナバスに信を置かれ騎士団の部隊長に昇格
855年	26歳	◆任務先で、渡し船の船頭をしていたオットーと意気投合し友人関係となる
860年	31歳	◆任務の途中、野盗に襲われていた少女ベネディクタを救出
862年	33歳	◆任務の途中、捨てられていた赤子ミドを救出し、養子とする
867年	38歳	◆騎士長の地位を捨て、ウォールード王国を去る ◆オットーとともに名もなき組織を結成する
869年	40歳	◆黒の一帯の遺跡のなかに隠れ家を築く ◆各地でベアラー保護活動の協力者を増やす一方、マザークリスタルの破壊を計画しはじめる ◆戦場にもぐりこんでは、戦力となるベアラー兵やドミナントを保護し、協力を得ようとする
873年	44歳	◆ダルメキア共和国のニサ峡谷でクライヴとジルに出会い、隠れ家へ引き入れる ◆クライヴの宿敵である火のドミナント捜しに同行するなかで、ベネディクタと再会 ◆マザークリスタル・ドレイクヘッドを破壊したさいに致命傷を負い、同行していたクライヴにラムウの力と自身の願いを託す



オットー Otto

Profile

性別：男　**出身地**：ダルメキア共和国
年齢：873年 45歳、878年 50歳
日本語声優：斉藤次郎

隠れ家を支える影の立役者

事務仕事や対外交渉を引き受ける、隠れ家の支柱。シドの思想に共感して一緒に組織を立ち上げ、世話役として彼の活動を支えつづけてきた。シドの遺志を継いだクライヴを二代目リーダーに押し立て、引きつづきサポート役を務める。

「だから、俺は決めたのさ。
あいつに一生ついていくってな」

Otto's Personal History 【オットー年表】

大陸暦	年齢	出来事
828年	0歳	◆ ダルメキア共和国の平民の家庭に誕生
843年	15歳	◆ 漁師や渡し船の船頭などで生計を立てる
855年	27歳	◆ ウォールード王国の騎士シドと友人関係となる
862年	34歳	◆ シドの遠征中に、彼が養子にしたミドを預かるようになる
863年	35歳	◆ 大陸運行船のクルーとして雇われる
865年	37歳	◆ 9年連れ添った妻とのあいだに長男が生まれるが、すぐにベアラーと発覚し、国に奪われる
867年	39歳	◆ シドとともに名もなき組織を結成
869年	41歳	◆ 黒の一帯の遺跡のなかに隠れ家を作り上げる
873年	45歳	◆ 長年の相棒であったシドが、マザークリスタル・ドレイクヘッド破壊に際して死亡。同時期にフーゴによる襲撃を受け、隠れ家と多くの仲間を失う
878年	50歳	◆ 再建された隠れ家にて、二代目シドであるクライヴのもとで引きつづきサポートを務める

Gav ガブ

Profile

性別：男　**出身地**：北部
年齢：873年 21歳、878年 26歳
日本語声優：勝杏里



21歳の姿　26歳の姿

諜報能力に長けた陽気な斥候

いつも明るく振る舞う、隠れ家のムードメーカー的存在。斥候としての手腕を高く評価されており、危険な調査任務を任されることが多い。隠れ家を"帰るべき家"、隠れ家の仲間を"家族"のように思っている。任務のあとに飲むエールが大好物だが、酒にはあまり強くない。

「へへ……
ありがとよ、兄弟……」

Gav's Personal History 【ガブ年表】

大陸暦	年齢	出来事
852年	0歳	◆ 北部にある小さな村の農家に生まれる
860年	8歳	◆ ザンブレク兵に家族を殺害されて戦争孤児となり、町や村を転々としながら幼少期を過ごす
869年	17歳	◆ 盗賊同然の生活を送っていたときにシドと出会い、勧誘を受けて斥候として組織に加入
873年	21歳	◆ ドミナントであるクライヴとジルを仲間に迎え入れ、ともにマザークリスタル破壊を目的に活動 ◆ フーゴによる奇襲を受け、シドの隠れ家が壊滅。命からがら脱出するも、右目に傷を負う
878年	26歳	◆ 二代目シドことクライヴとともに、マザークリスタルの破壊およびベアラーの保護活動に尽力する

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA



27歳の姿　32歳の姿

「いい状態とは言えないわね。
少しは自分をいたわりなさい」

Tarja タルヤ

Profile

性別：女　**出身地**：南部の島国
年齢：873年 27歳、878年 32歳
日本語声優：弘松芹香

卓越した技術を持つ医師

隠れ家の医務室で患者の治療に従事する医師。魔法に頼らない高度な医療技術を身につけており、ベアラーの刻印を除去する施術を編み出した。肝がすわった落ち着きのある性格で、仲間たちから相談相手として頼りにされることも多い。

Tarja's Personal History【タルヤ年表】

大陸暦	年齢	出来事
846年	0歳	◆南部の島国でベアラーとして誕生。国の管理下に置かれながら育つ
856年	10歳	◆ダルメキア軍との戦場に看護兵として駆り出され、過酷な日々を送る
861年	15歳	◆上級兵付きの看護兵となり、医療技術を学ばせられる
867年	21歳	◆黒の一帯の拡大により南部の島国が崩壊。奴隷商人によってヴァリスゼアへ移送されているさなか、シドの手で解放され、彼の組織に加わり医師として貢献
873年	27歳	◆医師の仕事に加え、シドやオットーの相談役としても活動。クライヴやジルを仲間に迎え入れる ◆シドの隠れ家がフーゴに奇襲され、命からがら脱出
874年	28歳	◆クライヴを二代目シドとし、新たな隠れ家の再建に尽力
878年	32歳	◆クライヴを中心に、マザークリスタルの破壊およびベアラーの保護活動を再開

Blackthorne ブラックソーン



Profile

性別：男　**出身地**：ダルメキア共和国
年齢：873年 43歳、878年 48歳
日本語声優：菊池通武

質を追求する寡黙な鍛冶師

鍛冶が盛んな村ドラヴォズ出身の、酒好きな鍛冶職人。村を出て各地を転々としていたときにシドに勧誘され、隠れ家で武具や生活雑貨を作りながら暮らしていた。優秀な職人が製作した一級品を見ると、技術の高さに衝撃を受けつつも、それを新たな糧として自身の技量を高めていく。

「少しでもいいものをつくって、
ひとりでも多くの仲間の命を救ってみせる」

Blackthorne's Personal History【ブラックソーン年表】

大陸暦	年齢	出来事
830年	0歳	◆ダルメキア共和国のとある村で誕生 ◆マザークリスタルをめぐる紛争に巻きこまれて両親が死亡。戦争孤児となる ◆鍛冶師ヴァルカン・デミールに引き取られ、ドラヴォズのヴァルカン工房で鍛冶を学びながら育つ
860年	30歳	◆師匠が亡くなり、兄弟弟子のゾルターンと喧嘩別れをしてドラヴォズを離れる
870年	40歳	◆各地を転々としながら武器を作って売っていたなかで、シドに勧誘されて隠れ家に移住
873年	43歳	◆シドの隠れ家がフーゴに奇襲され、命からがら脱出
874年	44歳	◆クライヴを中心とする組織の活動に協力。隠れ家再建に力を貸す
878年	48歳	◆グツに鍛冶を指導する。また、クライヴと友人のオーガストの協力でゾルターンと和解



Charon カローン

Profile

性別：女　**出身地**：外大陸
年齢：873年 61歳、878年 66歳
日本語声優：宮寺智子

隠れ家を支援するやり手の商人

隠れ家に店を構える腕利きの商人。若いころは武器商人として財を成した一方で、多くの恨みを買っていた。当時のトラブルで右目を失っており、義眼としてガラス玉を埋めこんでいる。隠れ家では、トルガルの世話をよく焼く。

「仕入れに出る前にあんたたちの顔でも見ておこうと思っただけだ」

Charon's Personal History【カローン年表】

大陸暦	年齢	出来事
812年	0歳	◆外大陸の商家にて誕生
813～829年	1～17歳	◆幼いころから両親に商いの基本を仕込まれる。また、両親が仕入れたヴァリスゼアの品々を見て、日々ヴァリスゼアへの憧れを抱く
830～839年	18～27歳	◆両親の他界とともにヴァリスゼアに拠点を移し、商人人生を開始。当初はうまくいかず、しばらくのあいだは両親の遺産を食いつぶしながら極貧生活を送る
840～848年	28～36歳	◆有り金をすべてつぎこんだ武器取引が、相次ぐ戦乱により急成長。ヴァリスゼア全土に事業を拡大
849～859年	37～47歳	◆カンベル独立戦争から大陸戦争まで、勢力を問わず各国に武器を販売。莫大な富を得ると同時に、各国から恨みを買い、悪名高い武器商人として名を馳せる
860年	48歳	◆商売仲間のボーギャンに裏切られて右目を失い、目の不自由さを補うために丁稚としてグツを買う
867年	55歳	◆身の安全の保証や商売に有益な情報提供を条件にシドと取引関係を結び、名もなき組織に加入
869年	57歳	◆黒の一帯に完成したシドの隠れ家に身を寄せ、人を使って外界で商売を継続。組織の支援を行なう
873年	61歳	◆シドの隠れ家がフーゴに奇襲され、グツとともに命からがら脱出
878年	66歳	◆二代目シドとなったクライヴを取引相手として、組織の支援をつづける

Goetz グツ



Profile

性別：男　**出身地**：北部
年齢：873年 24歳、878年 29歳
日本語声優：かぬか光明

小心者だが温和な大男

カローンにすべての時間を買い取られた、身体の大きな丁稚。はた目にはカローンに渋々従っているように見えるが、彼女の優しさを誰よりも理解し、感謝の念を抱いている。

「シド、早く帰ろう。婆さんにどやされる」

Goetz's Personal History【グツ年表】

大陸暦	年齢	出来事
849年	0歳	◆北部の一般家庭に誕生。親に虐待されて育つ
860年	11歳	◆武器商人のカローンに丁稚として買われる
867年	18歳	◆カローンがシドの組織と関わりはじめ、グツもシドたちとなじむようになる
873年	24歳	◆シドの隠れ家がフーゴに奇襲され、カローンとともに命からがら脱出
878年	29歳	◆クライヴが復興した新たな隠れ家に身を寄せ、クライヴたちに協力。また、新たに鍛冶を学びはじめる

ハルポクラテス2世ヒュペルボレイオス

Harpocrates II Hyperboreos



Profile

性別：男　**出身地**：外大陸
年齢：873年 69歳、[redacted] 74歳　**日本語声優**：向井 修

さまざまな知識を蒐集する研究家

ヴァリスゼアのあらゆる事象を調べる歴史研究家。本名が長いため、隠れ家の仲間からは「語り部」と呼ばれている。集めた知識を役立てることを生きがいとしており、クライヴから聞いた世間の様子を自前の備忘録に書き留めていく。

「わしは、ヴァリスゼアの歴史と習俗に興味があっての」

Harpocrates's Personal History 【ハルポクラテス年表】

大陸暦	年齢	出来事
804年	0歳	◆外大陸の歴史研究家の家庭に誕生
812年	8歳	◆歴史学者モースと出会い、師と仰ぐ。モースの筆録を目にして、ヴァリスゼアへの深い関心と憧れを抱く
818年	14歳	◆師匠モースが「知識を深めよ」という書き置きを残し、筆録とともに姿を消す
820年	16歳	◆両親の援助を受け、ヴァリスゼアに上陸。放浪生活をはじめる
866年	62歳	◆ザンブレク皇国の知識階級の目に留まり、サロンに迎えられる
867年	63歳	◆サロンにて一時、ディオンの師となる
870年	66歳	◆ザンブレク皇国を離れ、放浪生活にもどる。ディオンとの交流も途絶える
871年	67歳	◆ダルメキア領の戦場にて、シドに命を救われる。以降、シドの隠れ家に身を寄せる
873年	69歳	◆フーゴによる隠れ家襲撃から逃げ延び、引きつづきクライヴの仲間として協力
878年	74歳	◆身寄りのない双子のテトとクロを助手にし、新たな隠れ家で仲間たちにヴァリスゼアの知識を語り継ぐ

ヴィヴィアン・ナインテールズ

Vivian Ninetales



Profile

性別：女　**出身地**：クリスタル自治領
年齢：878年 28歳　**日本語声優**：アナンド 雪

情勢を分析する軍事学者

カンベルの大学で教鞭を執っていた才媛。豊富な知識と冴えた頭脳の持ち主で、他教授の不正を暴いて命を狙われたところを、ミドとクライヴの手引きで隠れ家へ落ち延びた。世界情勢を分析しては、"講義"と称してクライヴに伝えている。

「この偉大なる軍事学者――《ヴィヴィアン・ナインテールズ》が答えよう!」

Vivian's Personal History 【ヴィヴィアン年表】

大陸暦	年齢	出来事
850年	0歳	◆クリスタル自治領の学者一族の家庭に誕生
873年	23歳	◆自治領の大学で政治学と軍事学を修め、ウォールード王国に軍事顧問の一員として招聘される
875年	25歳	◆ウォールード王国を去り、カンベルの大学に籍を移す
877年	27歳	◆暗殺されそうになったところをミドとクライヴに救われ、クライヴたちの組織に身を寄せる
878年	28歳	◆再始動したマザークリスタル破壊活動に協力

ミドアドル・テラモーン

Midadol Telamon



Profile

性別：女
出身地：外大陸（育ちはウォールード王国）
年齢：878年 16歳
日本語声優：山根 舞

明朗快活な若き機工師

カンベルの大学で機工学を修める、明るくおてんばな少女。生まれて間もないころにシドに拾われ、彼の娘として育てられた。幼少期から機工学の才能を開花させ、11歳になった年にシドの意向でカンベルの大学へ進学。隠れ家の生活を支える多くの装置を開発したほか、父とともに設計した高速外洋航行船エンタープライズの造船を進めている。いつか自分の手で飛空艇を完成させるのが夢。

「こいつは《エンタープライズ》だ！
父さんの《ミスリル機関》なら、
必ず追いつけるさ！」





Mid's Personal History 【ミド年表】

大陸暦	年齢	出来事
862年	0歳	◆ 生まれてすぐ森に捨てられるが、遠征中のシドに発見され保護される
863〜866年	1〜4歳	◆ 地頭が良く、幼いながら文字を理解し書物に親しむ ◆ シドの遠征時に預けられたオットーによく懐き、船への興味を抱く
867年	5歳	◆ ウォールード王国を去るシドに同行。以来、シドから機工学についての手ほどきを受ける
869年	7歳	◆ 黒の一帯にある隠れ家に移住
873年	11歳	◆ 周囲のすすめで隠れ家を離れ、カンベルの一家に預けられて大学に入学 ◆ 勉学に励み、機工学の知識習得に邁進しつつ、カンベルの工房に出入りして機工技術を磨く
874年	12歳	◆ シドとともに設計した船・エンタープライズの造船に着手しはじめる
878年	16歳	◆ パイロンから支援を受けられるようになり、エンタープライズの造船が完了 ◆ ミスリル機関を搭載するエンタープライズ号の船長として、クライヴたちをサポートする

その他の隠れ家の人々



ケネス

シドの隠れ家で腕を振るう厨房の料理長。素朴ながらも味わいのある料理を住民に提供しつつ、新たなレシピの考案も行なう。

Profile
性別：男　**出身地**：ロザリア公国
年齢：873年 30代前半



ジョフロワ

シドの隠れ家の大工頭。住居がわりにしている遺跡が経年劣化でくずれないように、木材を用いて修繕作業にあたる。

Profile
性別：男　**出身地**：ザンブレク皇国
年齢：873年 40歳



ボフミル

シドの隠れ家の菜園で植生研究を行なっている男。各地の良質な土を調査し、黒の一帯でも植物を育てることに成功した。

Profile
性別：男　**出身地**：ダルメキア共和国
年齢：873年 41歳



マーテル

ボフミルの助手。隠れ家の菜園で育てている酸味の強い果実を改良し、とびきりおいしいものにするという夢を抱く。

Profile
性別：女　**出身地**：ザンブレク皇国
年齢：873年 26歳



グレン

隠れ家や各地の同志に手紙と補給物資を届ける、温和な性格の補給係。少々おっちょこちょいで、ときおり大失敗をしでかす。

Profile
性別：男　**出身地**：ロザリア公国
年齢：873年 878年 40代



ゴーチェ

オットーの右腕として働く手代の青年。協力者たちからの報せをもとに、各地で起きている問題を取りまとめている。

Profile
性別：男　**出身地**：ザンブレク皇国
年齢：873年 23歳、878年 28歳



デシレー

隠れ家で読み書きを学んだ、明るい女性。クライヴたちの隠れ家では代書をまかされるほどになり、支援品窓口の受付を担当する。

Profile
性別：女　**出身地**：ザンブレク皇国
年齢：873年 10代後半、878年 20代前半



ドリス

部下を率いてベアラーの保護活動に従事する、姉御肌の戦士。戦闘部隊が「石の剣」として組織化されると、隊長に就任した。

Profile
性別：女　**出身地**：ロザリア公国
年齢：873年 31歳、878年 36歳



コール

ベアラー保護活動に尽力する青年。クライヴたちの隠れ家で結成された「石の剣」の副隊長を務め、隊長のドリスを支えている。

Profile
性別：男　**出身地**：ダルメキア共和国
年齢：873年 21歳、878年 26歳

INDEX



オーガスト

経験豊富な戦闘員。「石の剣」が結成されてからは、部隊の編成や隊員の補充などに関わる。ブラックソーンの飲み仲間でもある。

Profile
性別：男　**出身地**：ロザリア公国
年齢：873年35歳、878年40歳



ロドリグ

タルヤの助手を務める、薬師の青年。優しく気弱な性格で、刻印除去施術の被術者を死と隣り合わせにしてしまうことに苦悩する。

Profile
性別：男　**出身地**：ザンブレク皇国
年齢：873年20代前半、[redacted]20代後半



モリー

何事にも物怖じしない、気っ風の良い料理好きな女性。クライヴたちの隠れ家では、ケネスにかわって料理長を務める。

Profile
性別：女　**出身地**：ロザリア公国
年齢：873年40歳、878年45歳



イヴァン

ベアラー保護活動により隠れ家へやってきた、厨房の調理助手。書物「ヴァリスゼア食紀行」に記された魔物料理に興味を抱く。

Profile
性別：男　**出身地**：ザンブレク皇国
年齢：873年16歳、878年21歳



バードルフ

隠れ家の大工仕事を担当する男。クライヴたちの隠れ家では、ジョフロワのあとを継いで大工頭を務め、見習いの指導に精を出す。

Profile
性別：男　**出身地**：ロザリア公国
年齢：873年30歳、878年35歳



オルタンス

隠れ家で倉庫番を務める女性。裁縫を得意としており、鉄王国から保護されたばかりのジルに、新しい服をこしらえた。

Profile
性別：女　**出身地**：ザンブレク皇国
年齢：873年28歳、878年33歳



オボルス

クライヴたちの隠れ家の渡し守。オットーの昔なじみで、彼に声をかけられて隠れ家専属の船頭となった。

Profile
性別：男　**出身地**：外大陸
年齢：878年40代



メイヴ

クライヴたちの隠れ家にあるバー「タブアンドクラウン」の店主。人と話すことが好きで、いろいろなウワサを聞かせてくれる。

Profile
性別：女　**出身地**：ロザリア公国
年齢：873年22歳

テト&クロ


テト


クロ

ベアラーの両親から生まれた、双子の兄妹。ハルポクラテスから教育を受けながら、書庫で彼の手伝いをしている。

Profile
性別：［テト］男、［クロ］女
出身地：シドの隠れ家
年齢：878年9歳



オウェイン

ミドの弟子として工房で働く研究助手。真面目かつ研究熱心で、隠れ家の生活に役立つミド考案の装置を製作しようとする。

Profile
性別：男　**出身地**：ロザリア公国
年齢：878年 30代前半





エメ&アルトゥル&ジョスラン

《エメ



アルトゥル︽

《ジョスラン

機工学に興味を持ち、ミドを先生と呼び慕う3人の子どもたち。エメは慎重、アルトゥルは素直、ジョスランは活発な性格で、ふだんはシャーリーの授業を受けてさまざまな知識を学んでいる。

Profile
性別：[エメ]女、
[アルトゥル]男、
[ジョスラン]男
出身地：[エメ]ザンブレク皇国、
[アルトゥル]ダルメキア共和国、
[ジョスラン]ザンブレク皇国
年齢：878年 10代前半



シャーリー

隠れ家で暮らす賢い少女。クライヴたちの隠れ家に移ったあとは、読み書きや算術などを子どもたちに教える教育係を務める。

Profile
性別：女　**出身地**：ロザリア公国
年齢：873年 10歳、878年 15歳



エディータ

年下の友人であるシャーリーから読み書きを習っている女性。筆記の習練に励み、みんなの気晴らしになる物語を執筆する。

Profile
性別：女　**出身地**：ウォールード王国
年齢：873年 27歳、878年 32歳



ナイジェル

クライヴたちの隠れ家にある植物園を仕切る園長。隠れ家の薬品不足を解消しようと、薬の効能を高める研究を行なっている。

Profile
性別：男　**出身地**：ロザリア公国
年齢：[redacted] 30代



コルマック

クライヴたちの隠れ家にある植物園で働く男。マーテルが育てていた果樹の育成を引き継ぎ、改良を進めて甘い果実を実らせた。

Profile
性別：男　**出身地**：ロザリア公国
年齢：878年 20代後半



オスカー

マードック将軍の甥にあたる、若き見習い騎士。種火の守り手の一員だったが、クライヴの従者に志願し、隠れ家に身を寄せる。

Profile
性別：男　**出身地**：ロザリア公国
年齢：878年 19歳



ネクタール

迷いこんだ隠れ家にそのまま住み着いた、偉大な勇者を自称するモーグリ。なぜかクライヴにだけ言葉が通じ、奇行録を語り出す。

Profile
性別：不明　**出身地**：不明
年齢：不明

INDEX

エルウィン・ロズフィールド

Elwin Rosfield





Profile

性別：男　**出身地**：ロザリア公国
年齢：860年 42歳
武器：片手剣　**日本語声優**：木下浩之

民に慕われた最後の大公

クライヴとジョシュアの父親にあたるロザリア公国の大公。前大公である父が早世したため、次代のドミナントが生まれるまでのつなぎとして大公の座に就いた。人道的かつ思いやりにあふれた人物で、ベアラーの待遇改善に尽力したほか、北部の平定などの功績を残し、民には名君として知られている。鉄王国との戦を目前にひかえて、フェニックスゲート襲撃事件で命を落とす。

「すべてが起こってからでは遅いのだ。早急に動かねば」

Elwin's Personal History 【エルウィン年表】

大陸暦	年齢	出来事
818年	0歳	◆ロザリア大公家の長男として誕生
822年	4歳	◆弟のバイロンが誕生
830年	12歳	◆バイロンや6歳年下のマードックを子分としてあちこち連れまわす。以来、大公家長子としての公務にあたるかたわら、マードックと風の大陸各地を旅して知見を深める
841年	23歳	◆フェニックスのドミナントであった父が急逝し、大公位を継ぐ
842年	24歳	◆8歳年下の従妹アナベラと結婚
845年	27歳	◆第一子のクライヴが誕生
850年	32歳	◆カンベル独立運動への抑止力として「ロザリア・ダルメキア同盟」を締結。バイロンや幼いクライヴとともにマザークリスタル・ドレイクファングの視察へ向かう ◆第二子のジョシュアが誕生。ジョシュアがフェニックスのドミナントであることが発覚し、エルウィンが大公でいるのはジョシュアの成人までと明確に定められる
853年	35歳	◆かねてより不穏分子であった風の大陸北部への侵攻を計画
854年	36歳	◆風の大陸北部の諸侯を制圧して平定。北部諸国を治める白銀公から、公国への恭順の証として嫡女ジルを預かり、里子として育てる
857年	39歳	◆カンベル独立運動阻止のため、ダルメキア共和国とともにウォールード王国軍と交戦。善戦するも、ダルメキアの名士たちの離反により敗北。撤退を決める
859年	41歳	◆北部遠征中に氷狼の群れに襲われて応戦。生き残った仔狼トルガルを保護し、連れ帰ってクライヴに与える ◆ダルメキア共和国、ザンブレク皇国と三国同盟を締結
860年	42歳	◆黒の一帯から民を守るため、マザークリスタル・ドレイクブレスを鉄王国から奪還する戦を計画 ◆戦勝祈願のため訪れたフェニックスゲートで、ザンブレク皇国兵による襲撃事件が発生。ロザリア兵に変装して侵入したザンブレク皇国兵の手にかかり落命

アナベラ・ロズフィールド

Anabella Rosfield



大公妃の姿

Profile

性別：女　**出身地**：ロザリア公国

年齢：860年 34歳、873年 47歳、878年 52歳

日本語声優：日野由利加

気に食わぬものを無慈悲に排する奸婦

クライヴとジョシュアの実母。強烈な階級意識を持つ血統主義者で、フェニックスのドミナントであるジョシュアを溺愛する一方、力が目覚めなかったクライヴを疎んじていた。ザンブレク皇国とひそかに通じてフェニックスゲート襲撃事件を手引きすると、自身はザンブレク皇国に身を寄せ、属領ロザリアの総督に就任。さらには、神皇シルヴェストルとのあいだにもうけたオリヴィエを世界の頂点に据えるべく、野心を暴走させる。



神皇后の姿



「私の血……そして、私の腹から産まれた子……！高潔なる血さえあれば、世界を統べることができる！」

Anabella's Personal History 【アナベラ年表】

大陸暦	年齢	出来事
826年	0歳	◆ロザリア公国にて、前大公の弟の娘として誕生
842年	16歳	◆先代の早世により大公位に就いていた従兄エルウィンと結婚
845年	19歳	◆第一子のクライヴを出産
850年	24歳	◆第二子のジョシュアを出産。ジョシュアは生まれて間もなくフェニックスの力に目覚める
859年	33歳	◆三国式典にてザンブレク皇国のシルヴェストルと接触し、ロザリア公国をザンブレク皇国の属領とする計画に着手
860年	34歳	◆戦勝祈願にてフェニックスゲートを訪れたエルウィンらをザンブレク兵に襲撃させて殺害。生き残ってしまったクライヴをザンブレク皇国に奴隷として引き渡す ◆敵対国である鉄王国に情報を流し、ロザリス侵略を誘引。「同盟国による救援」の名目でザンブレク軍をロザリア公国に引き入れ、鉄王国軍を掃討しつつ、国内に残っていた大公派の勢力の大半を排除
861年	35歳	◆ザンブレク皇国の属領となったロザリアを、皇国のうしろ盾のもとで元大公妃として統治。以降、残された大公派貴族たちをさまざまな罪状で処刑して親ザンブレク政権を打ち立てる
865年	39歳	◆神皇シルヴェストルと結婚し、神皇后位に就く。これを機に属領総督府が設立され、総督に就任
867年	41歳	◆シルヴェストルとのあいだにオリヴィエをもうける
868年	42歳	◆バハムートのドミナントであり国民の信頼も厚い皇太子ディオンを、竜騎士の頂点たる「聖竜騎士」に祭り上げることを名目として廃太子。オリヴィエを皇太子位に就ける
873年	47歳	◆大公派の最後の砦であったイーストブールを襲撃。村人を皆殺しにする
874～877年	48～51歳	◆属領ロザリアに高税を付すことで得た利益と、たくわえた資財を使ってザンブレク宮廷を掌握 ◆シルヴェストルの歓心を買って一部の権限をゆずり受け、自身の直属部隊「黒翼騎士団」を設立。かねてから疎んでいたベアラーの粛清に乗り出す
878年	52歳	◆ダルメキア共和国のフーゴと結託。ザンブレクとダルメキアの停戦に向けて動くことを約束する。一方で、その停戦調停は息子オリヴィエの手柄とし、皇位に就かせる目的があった ◆皇国の官僚である星詠たちを少しずつ懐柔し、オリヴィエを神皇の位に据える ◆ディオンが起こしたクリスタル自治領での反乱のさなか、クライヴおよびジョシュアと再会

ロドニー・マードック

Rodney Murdoch



Profile

性別：男　**出身地**：ロザリア公国
年齢：860年 36歳
武器：片手剣　**日本語声優**：上田燿司

大公家を支える忠臣



ロザリア公国の将軍。責任感の強い熱血漢で、少年時代のクライヴに剣の手ほどきをしていた。大公エルウィンとは親友同士であり、彼が大公を継ぐまでは、よく一緒に旅に出ていたという。フェニックスゲートが襲撃されたさい、暴走したイフリートの炎に巻きこまれて帰らぬ人となる。

「名ばかりのナイトだなどと、もうからかえませんね。頼もしくなられた」

Murdoch's Personal History 【マードック年表】

大陸暦	年齢	出来事
824年	0歳	◆ ロザリア公国の下級貴族の家庭に誕生
830～841年	6～17歳	◆ 大公家との付き合いを通して、ロズフィールド兄弟（エルウィン、バイロン）にかわいがられる。以来、エルウィンに連れ出され、風の大陸各地を冒険する
842年	18歳	◆ 騎士の叙任を受ける
844年	20歳	◆ ウェイドが小姓となる
849年	25歳	◆ ロザリスの道具屋で働いていた当時15歳のハンナと出会い、ひと目で恋に落ちる
850年	26歳	◆ ハンナと結婚 ◆ タイラーと組んで任務にあたるようになる
854年	30歳	◆ ロザリア公国の将軍になる ◆ エルウィン大公によるロザリア北部平定に参加
857年	33歳	◆ 騎士を目指すウェイドに訓練をつけはじめる
860年	36歳	◆ フェニックスゲートにてザンブレク皇国の襲撃を受け、イフリートの顕現を目撃

ハンナ・マードック

Hanna Murdoch



Profile

性別：女　**出身地**：ロザリア公国
年齢：873年 39歳

おだやかな雰囲気の優しい淑女

マードック将軍の妻。夫をフェニックスゲート襲撃事件で亡くしたのち、ザンブレク皇国の占領下に置かれたロザリスを出て故郷イーストプールに移り住んだ。クライヴやジルと13年ぶりに再会を果たすと、大公エルウィンが身につけていた装束をクライヴにゆずり渡す。

『クライヴ様も、ジル様も……
よくぞご無事でおられました……』

Tyler タイラー



「クライヴ様とご一緒できるとは光栄です」

Profile

性別：男　**出身地**：ロザリア公国
年齢：860年 37歳　**武器**：片手剣　**日本語声優**：最上嗣生

真面目で落ち着いた実直な騎士

マードック将軍の右腕として活躍する、ロザリア公国の騎士。スティルウィンドの調査へ向かうメンバーに選ばれ、ウェイドとともにクライヴに同行した。フェニックスゲートが襲撃されたさい、暴走したフェニックスの炎に飲みこまれ、生死不明となる。

Tyler's Personal History 【タイラー年表】

大陸暦	年齢	出来事
823年	0歳	◆ロザリア公国の騎士の家庭に誕生
841年	18歳	◆騎士の叙任を受ける
850年	27歳	◆マードックと組んで任務にあたるようになる
854年	31歳	◆エルウィン大公によるロザリア北部平定に参加
860年	37歳	◆フェニックスゲートにてザンブレク皇国の襲撃を受け、フェニックスの顕現を目撃

Wade ウェイド

Profile

性別：男　**出身地**：ロザリア公国
年齢：860年 23歳、878年 41歳
武器：両手斧　**日本語声優**：櫻井トオル

希望の火を燃やしつづける忠義の士

マードック将軍の部下。スティルウィンドの調査に向かうクライヴに同行したのち、フェニックスゲートの襲撃に巻きこまれた。生き残りの公国騎士たちとともに「種火の守り手」を結成し、属領総督府の圧政からロザリアの民とベアラーを守る戦いをつづけている。



23歳の姿



41歳の姿

「おふたりと戦えることを、このウェイドは誇りに思います」

Wade's Personal History 【ウェイド年表】

大陸暦	年齢	出来事
837年	0歳	◆ロザリア公国の平民の家庭に誕生
844年	7歳	◆マードックの小姓となる
856年	19歳	◆事故に巻きこまれるが、居合わせた6歳のジョシュアの治癒の力で命を救われる
857年	20歳	◆マードックのもとで訓練を積み、騎士となる
860年	23歳	◆フェニックスゲートにてザンブレク皇国の襲撃を受けるが、一命を取り留める ◆ザンブレク兵から逃れるために、生き残りのロザリア兵士とともに行方をくらます
865年	28歳	◆ポートイゾルデ周辺にて、義賊としてロザリアの民を支援
873年	36歳	◆アナベラの圧政を目の当たりにし、反政府組織「種火の守り手」を結成。ロザリアの民を想うエルウィンの遺志を絶やさぬよう、圧政に苦しむ人々の保護を開始する
878年	41歳	◆ポートイゾルデへ向かうクライヴと再会。協力関係を結び、引きつづき圧政に苦しむ人々の保護活動を行なう



マーサ Martha

Profile
性別：女　**出身地**：ロザリア公国
年齢：873年32歳、878年37歳
日本語声優：波乃りん

ベアラーを守る姉御肌の女性

ロザリア東部にある宿場を切り盛りする女将。若いころから家事手伝いのベアラーと多く接しており、奴隷制度自体に疑問を抱いていた。独自にベアラーを保護するなかで、同じ志を持つシドと出会い、協力関係を構築。大公亡きあとのロザリアの環境について無知だったクライヴに、情勢の変化を教える。



「ここが自分たちの村と思うなら、
生きていたいと思うなら、
自分たちで守り抜くんだ！」



バーナード Bernard

Profile
性別：男
出身地：ロザリア公国
年齢：873年 878年
30歳前後

堅実に仕事をする腕利き大工

マーサの宿で雇われている、廃村となったクレシダ出身の大工。手早く確実な仕事で、周辺の橋や柵の点検と補修を行なう。その腕を買われ、クライヴたちの隠れ家でミドの工房をこしらえた。





ローワン Rowan

Profile
性別：男
出身地：ロザリア公国
年齢：873年 878年
40代

チョコボに縁のある行商人

おもにマーサの宿近郊の街道で活動している行商人。ギサールの野菜を積んだ馬車をチョコボに囲まれたり、野盗に襲われたところをチョコボに救われたりと、何かとチョコボに縁がある。



FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

バイロン・ロズフィールド

Byron Rosfield



Profile

性別：男　**出身地**：ロザリア公国
年齢：878年 56歳
武器：片手斧　**日本語声優**：立川三貴

「在りし日の好青年も、
今ではすっかり悪党か。
なら、わしも今日から
悪党の一員ということだ！」

熱き血をたぎらせる豪胆な志士

クライヴとジョシュアの叔父にあたる、大公エルウィンの弟。貴族でありながら貿易も営んでおり、大陸を股にかける大豪商として名高い。湾岸都市ポートイゾルデの領主という立場上、表立って属領総督府に盾突くことができず、重税を払いつつ裏で「種火の守り手」を支援していた。フェニックスゲート襲撃事件で兄とふたりの甥を失い意気消沈していたが、クライヴの生存を知ると、情勢にあらがう活力を取りもどす。優秀な騎士でもあるが剣術を好まず、有事のさいは片手斧をダイナミックに振るう。





⬆2000万ギルもの大金をポンと出資してみせるなど、圧倒的な財力でクライヴを支援する。

Byron's Personal History 【バイロン年表】

大陸暦	年齢	出来事
822年	0歳	◆ロズフィールド家の次男として誕生
840年	18歳	◆騎士の叙任を受ける
841年	19歳	◆フェニックスのドミナントであった父が急逝。兄が大公位を継ぎ、自身はポートイゾルデの領主となる
850年	28歳	◆「ロザリア・ダルメキア同盟」の締結のため、エルウィンや幼いクライヴとともにマザークリスタル・ドレイクファングを視察。交流会でハヴェルと出会い喧嘩になる
854年	32歳	◆風の大陸北部の制圧に参加。片手斧で大暴れする騎士として伝説を残す
857年	35歳	◆カンベル独立運動阻止のため、ダルメキア共和国とともにウォールード王国軍と交戦。ハヴェルと協力し、戦友となる
858年	36歳	◆貿易業に着手。すぐに軌道に乗り、大豪商と呼ばれるようになる
860年	38歳	◆ザンブレク皇国の侵攻により、兄エルウィンおよび甥クライヴとジョシュアを失う。自身もアナベラの計略で権限を剥奪されたが、高い税金を納めることでかろうじて身分を保証される
873年	51歳	◆ポートイゾルデの領民とともにアナベラの圧政に耐え忍ぶ日々を過ごす ◆種火の守り手と接触し、裏で支援を行なう
878年	56歳	◆ポートイゾルデを訪ねてきたクライヴと再会。船や資金の提供といった援助を行なう ◆ミドへの支援を開始し、エンタープライズの完成に協力



ラザフォード

Rutherford

Profile

性別：男
出身地：ロザリア公国
年齢：878年 50代前半

真面目で物腰やわらかな名士の執事

バイロンの筆頭執事を務める紳士。屋敷の家政全般を取り仕切っているほか、バイロンの命令を受けて風の大陸各地の調査に向かったり、有力者に仕える執事と連絡を取り合ったりすることもある。





ゴディサ

Goditha

Profile

性別：女
出身地：ロザリア公国
年齢：878年 50代

遺産を守った宝物庫の管理人

かつてロズフィールド大公家に仕えていた女性。大公妃アナベラの謀略を直前に察知し、大公エルウィンが息子たちのために遺した贈り物をロザリス城から持ち出した。





シリル

Cyril

Profile

性別：男　**出身地**：ロザリア公国
年齢：878年 30代
日本語声優：宮本克哉

無欲で無感情な教義の体現者

宗主ジョシュアに仕える、不死鳥教団の一員。己のすべてを教団に捧げており、大義のために命を落とすこともいとわない。ダルメキア共和国のタボールに潜伏し、諜報活動やアルテマの調査報告の取りまとめを行なう。



『主命により……
我らも微力ながら、
閣下にご協力申し上げます』

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

ヨーテ

Jote



Profile

性別：女　**出身地**：ロザリア公国
年齢：873年 19歳、878年 24歳
武器：短剣　**日本語声優**：嶋村 侑

献身的にジョシュアを支える侍従

警護役を兼ねてジョシュアの旅に同行している従者。不死鳥教団の一員であり、フェニックスゲートの事件で保護されたジョシュアの介抱を長らくつづけていた。教団の理念にもとづく使命感よりもジョシュア本人を慕う想いのほうが強く、彼の助けになるために行動しようとする。旅の記録をこまかく書き留めており、薬草に関する知識も豊富。ヨーテという名は偽名で、真の名は誰も知らない。

「私はヨーテ。
《不死鳥教団》の一翼にして、
我らの宗主たるジョシュア様の
警護を務めている者です」



↑どんなときでもジョシュアの身の安全を第一に考える。善意で声をかけてきたキエルに対しても、背中の短剣に手を伸ばすなど、警戒姿勢をくずさない。



Jote's Personal History 【ヨーテ年表】

大陸暦	年齢	出来事
854年	0歳	◆ロザリア公国に仕える侍女の娘として誕生。ベアラーだったが、刻印を刻まれる前に不死鳥教団に預けられる
860年	6歳	◆フェニックスゲートにて負傷し意識不明となったジョシュアの介抱に加わる
865年	11歳	◆意識不明だったジョシュアが奇跡的に回復。歳が近かったヨーテが従者となり、惨劇を起こした火のドミナントについて調べるジョシュアを手伝う
872年	18歳	◆各地の史跡などの調査のため、ジョシュアと旅に出る
873年	19歳	◆ベネディクタ率いるウォールード王国の密偵部隊によってノルヴァーン砦に捕らえられるも、クライヴたちの襲撃の混乱に乗じて逃亡 ◆マザークリスタル・ドレイクヘッドに向かったジョシュアが、アルテマの一部を自身の肉体に封じたことで負傷。主の治療のため、不死鳥教団の拠点に帰還する
878年	24歳	◆旅を再開したジョシュアに護衛役として同行し、クリスタル自治領へ向かう ◆ジョシュアの命令でタボールに潜伏 ◆ジョシュアと合流したのち、クライヴたちの隠れ家の警護につくように言い渡される



ディオン・ルサージュ

Dion Lesage

Profile

性別：男　**出身地**：ザンブレク皇国
年齢：873年23歳、878年28歳
武器：槍　**日本語声優**：中村悠一

民を何より思いやる実直な竜騎士

聖竜騎士団の団長を務める、ザンブレク皇国の皇子。義理堅く実直で、民衆からも部下からも信望が厚く、召喚獣バハムートのドミナントとして前線で数々の武勲をあげてきた。父シルヴェストルを敬愛していたが、元大公妃アナベラが現れてから人が変わったように悪政を敷く彼の様子に、心を痛めている。聖竜騎士団の親衛兵長テランスは、信頼する側近であると同時に、心許せる恋人でもある。



Memorable Words



「ザンブレクを穢す“闇”を祓わねばならん。このままではアルテマと戦う前に、新たな戦火が生まれてしまう……奴の思うがままに……」

——ザンブレク神皇府：助力を求めるジョシュアに返答して

異変や戦乱の陰でうごめくアルテマと戦うジョシュアに協力を約束しつつも、その前に自国の問題に対処すべきと判断。皇家の一員として、アナベラの野心を止めようとする。

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

ディオンが顕現する召喚獣

バハムート

Bahamut

巨大な翼を持つ、光の召喚獣。グエリゴール全教における聖獣ドラゴンの頂点に立つ存在として、皇国民に崇拝されている。



About Dion



⬆シルヴェストルがアナベラの奸計に利用されたと察したディオンは、父を救うべく反乱を決意。

父からの愛を欲して

じつは、ディオンはシルヴェストルの正妻の子ではなく、平民の女から生まれたという複雑な出自を持つ。その事実は隠匿されているものの、下民の血を引く子はシルヴェストルにとって汚点とも言える存在。ディオンは父に疎まれていることを薄々感じつつ、いつかは自分を認めてくれると信じて功をあげつづけた。しかし、異母弟オリヴィエが誕生すると、ディオンはますます孤立してしまう。

Dion's Personal History【ディオン年表】

大陸暦	年齢	出来事
850年	0歳	◆シルヴェストルの第一子として誕生(表向きは正妻とのあいだにできた子とされており、娼婦の子であることはごく一部の者しか知らない)
851年	1歳	◆召喚獣バハムートのドミナントであることが判明
857年	7歳	◆幼なじみのテランスと修道院付属学校に通いはじめる。文武両道の神童と称される
859年	9歳	◆ザンブレク皇国、ロザリア公国、ダルメキア共和国の三国同盟が締結。三国式典にて王侯貴族の交流がなされ、ロザリア公国のジョシュアと知り合う
862年	12歳	◆テランスが正式な従者となる
865年	15歳	◆ドミナントであるディオンをうしろ盾にし、父シルヴェストルが新神皇に即位 ◆寡婦だった元大公妃アナベラがシルヴェストルと再婚し、継母となる ◆騎士団に入団し、大陸戦争に参加。戦功を立て、国中の名声を集める
867年	17歳	◆異母弟オリヴィエが誕生 ◆宮廷のサロンでハルポクラテスと知り合い、師と仰ぐようになる
868年	18歳	◆戦功を称えられ「聖竜騎士」の称号を与えられるが、引きかえに皇太子位から退くことを余儀なくされる ◆戦で重症を負ったところを献身的に支えてくれたテランスと結ばれる
870年	20歳	◆聖竜騎士団を設立して団長に就任。ハルポクラテスがザンブレク皇国を去り、彼との交流が途絶える
873年	23歳	◆聖竜騎士団を率いてベレヌス戦役に従軍。召喚獣オーディンと直接対決する
878年	28歳	◆アナベラとオリヴィエを討つべく反乱を起こし、オリヴィエをかばったシルヴェストルを誤って殺害。衝撃のあまり暴走してバハムートに顕現し、クリスタル自治領を壊滅させる惨劇を引き起こす ◆クライヴたちの隠れ家に保護されるも、自身が起こした惨劇を確認するためにクリスタル自治領へおもむく。ふたたび倒れたところを薬売りの少女キエルに介抱され、一命を取り留める ◆ジョシュアとの約束を果たすべく、ロズフィールド兄弟に合流

ノルヴェストル・ルサージュ

Sylvestre Lesage



Profile

性別：男　**出身地**：ザンブレク皇国
年齢：873年 47歳、878年 52歳
日本語声優：山路和弘

「今や私は神皇をも従える、
グエリゴールの現身なのだぞ」

独裁的で冷徹な野心家

ザンブレク皇国を治める神皇。召喚獣バハムートのドミナントである息子ディオンの力を利用し、国主にあたる神皇の地位にのぼりつめた。アナベラと共謀してロザリアを属領化すると、彼女とのあいだにもうけた第二子オリヴィエを寵愛。一方、落とし子であるディオンのことはこころよく思っておらず、敵を排除する戦力としか見ていない。神皇の地位をオリヴィエにゆずり渡して太上神皇の座に就くと、自身を"神皇さえ従える現人神"と称し、ヴァリスゼアの統一をもくろむ。





➡提言をつかさどる星詠がアナベラに買収されているとはつゆ知らず、妻の思惑どおりにディオンへの不信感を募らせていく。

Sylvestre's Personal History 【シルヴェストル年表】

大陸暦	年齢	出来事
826年	0歳	◆ ザンブレク皇国の貴族ルサージュ家に誕生
845年	19歳	◆ 前妻と結婚。子どもができず、肩身のせまい日々を過ごす
850年	24歳	◆ 街で買った女が身ごもり、隠れて赤子（ディオン）を出産。売りつけられたディオンを正妻の子としてあつかい、女を秘密裏に殺害
851年	25歳	◆ ディオンが召喚獣バハムートのドミナントであることが判明
854年	28歳	◆ 前妻が他界。事故死とされている
859年	33歳	◆ 三国式典にて、ロザリア大公妃アナベラと接触。ロザリア公国をザンブレク皇国の属領とする計画を推進する
860年	34歳	◆ アナベラと結託してフェニックスゲートを襲撃し、ロザリア公国の大公エルウィンを暗殺
861年	35歳	◆ ロザリアをザンブレク皇国の属領とする
865年	39歳	◆ ドミナントであるディオンをうしろ盾にし、ザンブレク皇国の新神皇として即位 ◆ 大陸戦争にてバハムートを率いてウォールード王国に侵攻し勝利 ◆ アナベラと再婚
867年	41歳	◆ アナベラの熱望を受け、彼女とのあいだに第二子であるオリヴィエをもうける
873年	47歳	◆ ベレヌス戦役においてウォールード王国に敗北。多くの将兵を失う ◆ ザンブレク皇国領内に黒の一帯が広がっている状況を受けて、クリスタル自治領を新たな領土とすることを決定。皇都オリフレムおよびマザークリスタル・ドレイクヘッドを捨てて遷都を行なう
878年	52歳	◆ オリヴィエに神皇の位をゆずるも、ディオンに反乱を起こされる



オリヴィエ・ルサージュ

Olivier Lesage

Profile

性別：男　**出身地**：ザンブレク皇国
年齢：878年 11歳
日本語声優：小林けんしん

幼き神皇にして神の手先

神皇シルヴェストルと神皇后アナベラのあいだに生まれた第二皇子。つねにぼんやりしており、母に連れられて公務に出向いても、ずっと人形遊びに興じるばかり。じつは、生まれてまもなくアルテマの傀儡と化しており、反乱を起こしたディオンに対して人が変わったような言動で迫ることで、父殺しを誘発させて精神的に追い詰める。



「ええ……
嫌だなあ……。
父上、わたくしは、お腹が減りました」

Olivier's Personal History【オリヴィエ年表】

大陸暦	年齢	出来事
867年	0歳	◆ザンブレク皇国の神皇 シルヴェストルの第二子として誕生。誕生と同時にアルテマの支配下に置かれてアカシア化
878年	11歳	◆母アナベラの根まわしにより、ダルメキア共和国との和平の立役者としての功績を与えられ、ザンブレク皇国の神皇に即位 ◆クリスタル自治領でディオンが起こした反乱に巻きこまれる

首(おびと)の賢人

The High Cardinal

Profile

性別：男　**出身地**：ザンブレク皇国
年齢：873年 55歳、878年 60歳

冷静で厳格なる円卓の議長

ザンブレク皇国の元老院を取りまとめる、五賢人の長。皇都オリフレムの施政をになうことから「オリフレム公」とも呼ばれる。いかなるときも為政者が民を導くべきだと考え、「国あってこその民」という思想を持つ。クリスタル自治領が崩壊したあとはザンブレク領にもどり、ノースリーチを新たな拠点とした城塞都市計画を立案。娘のサビーヌと意見が対立し、街全体を二分する騒動を巻き起こす。



「民というのは、
誰かが導いてやらねば動けんよ。
すなわち、国を立て直すために
優先すべきはその中枢」



Terence テランス

Profile

性別：男　**出身地**：ザンブレク皇国
年齢：873年 23歳、878年 28歳
武器：片手剣

「私――
いえ我々聖竜騎士団の主君は、
あなたです。
すべては、ディオン様の御心のままに」

公私にわたりディオンを支える忠臣

聖竜騎士団の親衛兵長を務める、ディオンの側近。竜騎士の叙任を受けているものの、ディオンの護衛がおもな役目であるため、槍ではなく片手剣を常用している。中流貴族の出身であり、幼いころから従者としてディオンに仕えるなかで、気高く美しい彼を慕っていた。長らく片思いの状態がつづき、結ばれるつもりはなかったが、想いを受け入れたディオンに押される形で恋仲に。家族に愛されていない彼を、自分が支えたいと願っている。

Terence's Personal History【テランス年表】

大陸暦	年齢	出来事
850年	0歳	◆ザンブレク皇国の中流貴族の家庭に誕生
857年	7歳	◆幼なじみのディオンとともに修道院付属学校に通いはじめる
862年	12歳	◆ディオンの正式な従者となる
865年	15歳	◆竜騎士の叙任を受け、ザンブレク皇国の騎士団に入団
868年	18歳	◆戦場にてディオンにかばわれ、彼が重症を負ったことで積年の想いを告白。恋仲となる
870年	20歳	◆ディオンが聖竜騎士団を設立して団長になったのにあわせて、親衛兵長に任命される
878年	28歳	◆クリスタル自治領をめぐるダルメキア共和国との戦に身を投じる ◆反乱を起こしたディオンに追従し、クリスタル自治領の崩壊を目の当たりにする ◆ディオンから恩人キエルの護衛を言い渡され、戦線から離脱

Tiamat ティアマット



Profile

性別：男　**出身地**：ザンブレク皇国
年齢：873年 38歳

合理的に動く手練れの部隊長

ベアラー兵で構成される暗殺部隊の隊長。隊員のビアスト、エイビス、ワイバーンを率いて、鉄王国が擁するシヴァのドミナントを暗殺する極秘任務にあたっていた。任務中、シヴァのドミナントがジルだと気づいたワイバーンことクライヴに離反され、剣を交えることになる。



「いいだろう！
ならば、俺は任務を果たして生き延びる！
その娘と、貴様を殺してな！」



カンタン Quinten

Profile

性別：男　**出身地**：ザンブレク皇国
年齢：873年 54歳、878年 59歳
日本語声優：伊原正明

激しい怒りを隠した寡黙な復讐者

ロストウィングを取り仕切る、酒場のマスター。シドの協力者のひとりで、ベアラーを独自に保護して村に住まわせている。もともとは正義感が強く信仰心のあつい性格で、過去にはザンブレクの司法官を務めていた。しかし、当時の司法長官のベアラー狩りを告発した直後に報復として家族を殺され、復讐を決意。廃村だったロストウィングを整備しつつ、似た境遇を持つ同志を集め、仇敵である元司法長官を討つ機会をうかがっている。



「ここは、ベアラー狩りで家族を失った者たちが多くいる。皆、志は俺と同じ……だから"同志"なんだ」

Isabelle イサベル



Profile

性別：女　**出身地**：クリスタル自治領
年齢：不詳
日本語声優：木村香央里

「夜の女王」の異名を持つ上品な麗人

ノースリーチで娼館「夜のとばり」を営む、シドの協力者のひとり。教養と気品を兼ね備えた人格者で、周囲の人々からは敬意をこめて「マダム」と呼ばれる。かつてクリスタル自治領でカルラという名で娼婦として働いていたころ、ベアラーの青年に恋をして駆け落ちし、ノースリーチに流れ着いた過去を持つ。そのさい、娼婦や男娼に温かく保護されたことをきっかけに、人もベアラーも関係なく手を取り合える場を作ろうと決意した。



「私はイサベル。ノースリーチの娼館《夜のとばり》の主人よ」



⬅兵士や商人といった垣根を越えて誰からも慕われており、「ノースリーチはマダムあっての街」と評する者もいるほど。



フーゴ・クプカ

Hugo Kupka

Profile

性別：男　**出身地**：ダルメキア共和国
年齢：873年38歳、878年43歳
武器：拳　**日本語声優**：間宮康弘

己の利益を追求する狡猾な自信家

ダルメキア共和国の評議会において経済顧問という立場にある、尊大な男。もともとはダルメキア軍の一兵卒だったが、召喚獣タイタンのドミナントとして覚醒したのを機に、その力を利用して発言権を拡大。国を左右するほどの地位にまでのぼりつめ、金と権力をほしいままにするに至った。ウォールード王国の密偵ベネディクタに惚れこんでおり、彼女がからむと途端にまわりが見えなくなる。



Memorable Words



「さて、ご列席のお偉方……。後先考えずに始めた戦の、戦況には満足かね?」

──首都ランデラ：戦況を見通せていない評議会を淡々と非難して

クリスタル自治領をめぐる戦をザンブレク皇国に仕掛けた評議会に対し、冷ややかに皮肉を浴びせる。同時に、自身は裏で皇太后アナベラと密約を交わすなど、ぬかりがない。



About Hugo

ベネディクタへの愛ゆえの暴走

ダジボーグ城にベネディクタの首が届けられたとき、フーゴはそれがシドの一味の仕業だと聞かされる。この報告を鵜呑みにして冷静さを欠いたフーゴは、"ベネディクタの仇"シドへの怒りに飲みこまれることに。彼の隠れ家を破壊しただけでなく、私兵を動かして執拗にシドの行方を追いつづけた。



⬆ベネディクタはフーゴを利用するために気のある素振りをしていたに過ぎないが、フーゴの彼女への愛は本物だった。

フーゴが顕現する召喚獣

タイタン
Titan

大地を揺るがす巨人の姿をした、土の召喚獣。ほかの召喚獣とくらべて段ちがいに大きい屈強な体躯が特徴。

Hugo's Personal History 【フーゴ年表】

大陸暦	年齢	出来事
835年	0歳	◆ダルメキア共和国の小作人の家庭に誕生
850年	15歳	◆ダルメキア軍に入隊
857年	22歳	◆カンベル独立戦争に参加するも、自身が率いる小隊が全滅。敗戦後、悔しさと己の不甲斐なさへの怒りによって召喚獣タイタンの力に覚醒。タイタンの力で戦後の内乱をしずめ、その名をとどろかせる
860年	25歳	◆自身を政治的抑止力にすることを評議会に進言。マザークリスタル・ドレイクファングの膝元にあるダジボーグ城に居を移す
865年	30歳	◆ウォールード王国のベネディクタと出会い、恋に落ちる。「世界の王になる器がある」という言葉にそそのかされ、以降ベネディクタの意向に沿うよう便宜を図る
873年	38歳	◆ニサ峡谷にてタイタンに顕現。鉄王国のシヴァを迎え撃つも、これを討ち漏らす ◆ベネディクタの死に激しく怒り、シド一派を仇敵として付け狙う ◆シドが不在のさなかに隠れ家を襲撃。タイタンに顕現し、隠れ家を完膚なきまでに破壊する
878年	43歳	◆活動をつづけるシド一派を追うなかで、現在の"シド"がクライヴであると知り、その情報をもとにザンブレク皇国の神皇太后アナベラと接触。クライヴ殺害の交渉を持ちかける ◆旧都ロザリスの大公城でクライヴと交戦して敗北。タイタンの力を奪われ両拳を失うが、ウォールード王国のスレイプニルに救われ、ダジボーグ城へ帰還 ◆スレイプニルの甘言に乗せられ、マザークリスタル・ドレイクファングのコアから大量のエーテルを取りこみ、その衝撃でタイタンに顕現。イフリートとなったクライヴと激しい戦いをくり広げる



イゲン・ハヴェル

Eugen Havel

Profile

性別：男　**出身地**：ダルメキア共和国
年齢：873年52歳、878年57歳　**武器**：片手剣

戦場から追いやられた元将軍

ダルメキア共和国の参謀を務める軍人。かつては戦場で辣腕を振るう猛将だったが、国内でフーゴが台頭するにつれて現場から遠ざけられ、参謀職に追いやられた。バイロンとは数十年来の戦友で、口喧嘩が絶えないながらも、互いに背中を預けられるほど信頼し合っている。

「覚悟……。
我々に足りなかったものだよ」

Havel's Personal History 【ハヴェル年表】

大陸暦	年齢	出来事
821年	0歳	◆ダルメキア共和国の兵士の家庭に誕生
840年	19歳	◆ダルメキア共和国で内戦が勃発。クリスタル自治領の自立をうながす改革派の兵士として戦に参加
850年	29歳	◆「ロザリア・ダルメキア同盟」の締結時、交流会でバイロンと出会い喧嘩になる
857年	36歳	◆ダルメキア軍の将軍となり、自国領カンベルの独立戦争に反対派の立場で参加。ウォールード王国が支援する独立軍と対峙する
860年	39歳	◆ダジボーグ城を得たフーゴの影響力が強まり、立場が弱くなりはじめる
870年	49歳	◆フーゴの手まわしにより、高齢という理由で将軍の地位を剥奪され、参謀職に就く
873年	52歳	◆ジルニトラ砦で行なわれた、鉄王国との戦の軍議に参謀として参加
878年	57歳	◆首都ランデラにてウォールード王国の侵攻に巻きこまれ、バイロンと共闘

L'ubor

ルボル



Profile

性別：男　**出身地**：ダルメキア共和国　**年齢**：878年19歳
日本語声優：青木 強

明るく気さくで人たらしな商人

ダリミル宿場にある鍛冶屋「茨の接吻」の店主。幼少期は路上で極貧生活を送る戦災孤児で、スリを仕掛けた老婦に捕まり、のちに師となる彼女に保護されて育てられた。親同然だった師匠から砂漠の耳「ルジェナ・ダリミル」の肩書きと使命を受け継ぎ、二代目シドであるクライヴとも手を結ぶ。

「あんた、
商いで一番大事なものを知ってるかい？
信用さ。これがなきゃ話にならん」

L'ubor's Personal History 【ルボル年表】

大陸暦	年齢	出来事
859年	0歳	◆ダルメキア共和国で誕生。戦災孤児として育つ
866年	7歳	◆先代の砂漠の耳「ルジェナ・ダリミル」にスリを仕掛けて捕まり、茨の接吻の丁稚となる。また、自身がベアラーであることを知る
873年	14歳	◆師匠が金目当てで店に押し入った兵士に殺され復讐を誓うも、シドに諭され真っ当に生きる道を選ぶ
878年	19歳	◆二代目シドであるクライヴと出会い、彼を信用に足る人物と認めて協力関係を結ぶ

ヴィクトル
Viktor



Profile
性別：男
出身地：ダルメキア共和国
年齢：878年 42歳

面倒見が良い社交的な支援者

コストニツェ難民街に住む、隠れ家の協力者。もともとシドと付き合いがあり、彼のあとを継いだクライヴの身を案じていた。ダリミル宿場で野盗退治を手伝ううちに街に愛着を持ち、難民街と宿場を行き来する生活を送るようになる。



フェルダ
Ferda



Profile
性別：男
出身地：ダルメキア共和国
年齢：878年 42歳

砂漠の耳を補佐する義理堅い配下

ダリミル宿場で手下とともに諜報活動を行なう、ルボルの部下。かつては野盗だったが、ルボルの師匠にあたる女性に仕事を与えられて足を洗った。彼女の死後も恩義を忘れず、後継者であるルボルのもとで働いている。



コンラート
Konrad



Profile
性別：男
出身地：ダルメキア共和国
年齢：878年 40歳

腕自慢をまとめあげる熱い男

ダリミル宿場で大衆食堂を営む男。街が野盗に狙われたさいは、傭兵団を雇って差し向けるべきだと主張し、ナターリエと意見が対立した。ヴィクトルとジルの助言で方針転換し、自分たちの力で街を守るべく自警団を組織する。



ナターリエ
Natalie



Profile
性別：女
出身地：ダルメキア共和国
年齢：876年 40歳

争いを好まぬ商人の代弁者

ダリミル宿場の商会の有力者。大浴場の支配人をはじめ富裕層からの支持を得ており、街が野盗に狙われたさいは、物資を差し出して穏便に対処しようとした。ルボルとクライヴの助言で方針転換し、街のために物資をたくわえる支援団を組織する。



INDEX

エルイーズ Eloise



Profile

性別：女　**出身地**：自由都市カンベル
年齢：878年 28歳
日本語声優：小若和郁那

人並み外れた商才を持つ逃がし屋

　ボクラド市場で運び屋「赤の商隊」を営む主人。自由都市カンベルの豪商の家に生まれ、少女のころから家業を手伝っていたが、後天的にベアラーと発覚した弟テオドールを守るために、姉弟ふたりで家を出奔した。荷運び屋を隠れ蓑にしてベアラーの脱走を助けており、ベアラー保護活動を行なう同志としてクライヴと協力関係を結ぶ。



「私たち《赤の商隊》は、
金さえ積めばなんでも運ぶ"砂漠の運び屋"よ。
その荷物がたとえ、ベアラーであってもね」

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

Theodore テオドール

Profile

性別：男　**出身地**：自由都市カンベル
年齢：878年 25歳
武器：片手剣　**日本語声優**：濱野大輝



優しく誠実な姉想いの戦士

　ボクラド市場の運び屋「赤の商隊」の一員。腕っぷしの強さを活かして、用心棒などの力仕事を引き受けている。自由都市カンベルの豪商の家に生まれたが、15歳のときにベアラーであると判明し、姉エルイーズの手引きで生家から逃げ出した。自分を救ってくれた姉のことを誰よりも大切に想い、彼女に恩を返したいと願っている。

『クライヴ、すまないが姉貴のこと頼む。
よく無茶しちまうから、
しっかり見ておいてやってくれ。』



⬆ベアラーを保護することがエルイーズにとって呪縛になっているのではないかと感じ、彼女の商才を生かせる道を進んでもらおうとするが……。



Zoltan ゾルターン



Profile

性別：男　**出身地**：ダルメキア共和国
年齢：878年 45歳
日本語声優：宮本崇弘

職人気質な鍛冶の村の長

鍛冶を生業とする小さな村ドラヴォズの長。ブラックソーンの兄弟弟子だが、過去に喧嘩別れしており、ほぼ絶縁状態となっている。村長としての仕事のかたわら鉄を打ちつづけるだけでなく、細工のために彫金を習得するなど、技術の研鑽に余念がない。



「この村で鍛冶を続けることだけが、
俺たちの生きがいだからな」

Kihel キエル



Profile

性別：女　**出身地**：ダルメキア共和国
年齢：878年 12歳
日本語声優：中林新夏

各地を渡り歩く薬売りの少女

みずから薬草を集め、作った薬を売り歩いている難民の少女。難民街で怪我人の手当てをするうちに、自然に薬の知識を身につけた。孤独な境遇にあっても他者をいたわる心を持ち、誰が相手でもためらいなく声をかける。ダルメキア共和国からクリスタルロードを通ってクリスタル自治領に到達した直後、召喚獣バハムートの暴走に巻きこまれてしまう。崩壊した街で人々の救助にあたっていたところ、行き倒れたディオンを目撃して彼を介抱する。

「怪我の具合はよさそう。
私の薬、よく効いたでしょう?」

Kihel's Personal History 【キエル年表】

大陸暦	年齢	出来事
866年	0歳	◆ダルメキア共和国のとある家庭に誕生
873年	7歳	◆ダルメキア共和国と鉄王国の戦いに巻きこまれ、両親が死亡。祖母のもとへ身を寄せる
878年	12歳	◆祖母が老衰で死去。コストニツェ難民街に向かう途中で兄弟と生き別れる ◆コストニツェ難民街で、ベアラー救助に向かうクライヴたちに薬を売ろうとするが断られる ◆クリスタルロードにて吐血するジョシュアに薬を渡そうとするが断られる ◆クリスタル自治領北部の聖竜騎士団本営にて、ザンブレク兵に薬を売ろうとするが断られる ◆クリスタル自治領で薬を売っていたさなか、聖竜騎士団の起こした反乱に巻きこまれる ◆クリスタル自治領で倒れたディオンを見つけて介抱する ◆ディオンの命の恩人として、テランスに保護される

バルナバス・ザルム

Barnabas Tharmr



Profile

性別：男　**出身地**：外大陸
年齢：873年 42歳（実年齢65歳）、
878年 42歳（実年齢70歳）
武器：斬鉄剣　**日本語声優**：綱島郷太郎

寡黙で冷静沈着な我意なき王

召喚獣オーディンのドミナントにして、ウォールード王国の建国王。数十年ものあいだ見た目が変わらないことから、「不老の王」とも称される。強者の風格を漂わせ、威厳に満ちた態度をくずさないが、実際はアルテマの思惑に沿って動く手駒となって久しい。世界に混乱を招き、クライヴを神の器として完成させようとしており、彼にドミナントをけしかけて力を吸収させんと画策する。



Memorable Words



「どうやら私は、お前の愚かさにあてられたらしい……！
感じるのだ！
遠い昔のように、熱い血潮をな！」

——幻想の塔：クライヴとの戦いのさなかに

人の救済を願い、神——アルテマに言われるがまま自我を捨てたバルナバス。しかし、クライヴと死闘をくり広げるうちに、往年の闘争心を取りもどす。

バルナバスが顕現する召喚獣

オーディン
Odin

空を駆ける漆黒の馬に騎乗した、甲冑に身を包みし闇の召喚獣。斬鉄剣で万物を斬り捨てるほか、超広範囲の魔法障壁を生み出す力を持つ。



About Barnabas



⬆バルナバスは、マリアス教の師でもある母親の姿を模したアルテマに身も心も捧げた。

アルテマを信仰していた民の末裔

バルナバスは、かつてヴァリスゼアから外大陸へ移り住んだゼメキスの民と呼ばれる一族の末裔であり、アルテマを崇拝するマリアス教の信者だった。そのため、「やがて神が目覚めて人は救われる」というマリアス教の思想にもとづき、アルテマの傀儡となることをみずから選択。神の器が完成すればゼメキスの民が救われると信じて、ミュトス――クライヴに力を得させようとした。

Barnabas's Personal History 【バルナバス年表】

大陸暦	年齢	出来事
808年	0歳	◆外大陸のマリアス教の宗教施設にて誕生 ◆幼少期より、ゼメキスの民としてのありかたを母親にたたきこまれて育つ
814年	6歳	◆外大陸に残ったわずかな大地にも黒の一帯が迫ったため、母親とともにヴァリスゼアへ渡る ◆灰の大陸にあるマリアス教信奉者の部族が住む里に到達。ゼメキスの民の末裔として迎え入れられ、そこで部族の者たちとともに武術を学びながら成長する
826年	18歳	◆部族間の争いで母親が命を落とす。最愛の母を亡くしたことをきっかけに召喚獣オーディンの力に覚醒 ◆部族の長となり、灰の大陸に乱立する多くの部族を制圧していく
842年	34歳	◆ウォールード王国の前身にあたる大国のヴェルダーマルク王国を攻め落とすことに成功
843年	35歳	◆灰の大陸全土を平定し、ウォールード王国を建国
847年	39歳	◆召喚獣ラムウの力に覚醒していた若きシドの能力を見込み、ウォールード王国に引き入れる
849年	41歳	◆カンベルの独立運動に介入
850年	42歳	◆ロザリア公国でジョシュアが誕生したのをきっかけに、バルナバスの前にアルテマが出現。最愛の母の姿をしたアルテマに身も心も差し出し、アカシア化により肉体が42歳のままとなる ◆ゼメキスの民の宿願成就のため、クライヴをミュトスとして完成させるべく、多方面から世界を混沌化
865年	57歳	◆大陸戦争勃発。各地の争いに積極的に関与する
867年	59歳	◆意図的に世界を混沌化していることをシドに悟られ、ウォールード王国から離反される
873年	65歳	◆各国のドミナントとクライヴを接触させ、クライヴがそれぞれの能力を吸収するよう仕向ける ◆ベレヌス戦役でバハムートと直接対決
878年	70歳	◆幻想の塔でクライヴと対峙。激戦のすえ、召喚獣オーディンの能力を明け渡し、目的を達成する

ベネディクタ・ハーマン

Benedikta Harman



Profile

性別：女　**出身地**：ウォールード王国
年齢：873年 28歳
武器：レイピア　**日本語声優**：樋口あかり

任務遂行能力に優れた冷酷な将校

ウォールード王国の密偵部隊隊長を務める軍人。卓越した剣の使い手で、風の召喚獣ガルーダのドミナントでもある。敵には不遜な態度を取る一方、国王バルナバスに認められることで自分の存在価値を確かめるなど、依存心が強い。バルナバスの命令でダルメキア共和国のフーゴと関係を持ち、彼を籠絡している。元騎士長のシドとは浅からぬ因縁があり、裏切り者と憎みながらも、彼が残したペンダントを大事に持ちつづけ、想いを捨て切れていない。



Memorable Words



「騎士長殿のご高説か！
少しでも期待した私が馬鹿だった！
私を哀れんでいるのはお前だ、
シドルファス！」

――ノルヴァーン砦：説得に応じないシドに苛立ちをぶつけて

「ウォールードにもどれ」というベネディクタの言葉に、シドは耳を貸さない。同じ道を歩めぬ状況では、ベネディクタを思いやるシドの訴えも、彼女の怒りを増長させるばかり。

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA



ベネディクタが顕現する
召喚獣

ガルーダ
Garuda

翼の生えた人の姿をした、風の召喚獣。巨大な爪と荒れ狂う竜巻をあやつり、あらゆるものを切り裂く。

About Benedikta



⬆かつて差し伸べられた温かな手のぬくもりを、ベネディクタは忘れることができなかった。

愛憎入り混じったシドへの想い

ベネディクタにとってシドは、過酷な境遇から自分を救ってくれた恩人にあたる。また、人としての生きかたや戦いかたを指南してくれたのもシドで、ベネディクタがウォールード兵となって新たな人生を歩めたのは、彼のおかげだ。しかし、シドがウォールードを去ってからは、国や主君への忠義を捨てた彼に対し、激しい怒りの感情を抱くことに。それは、彼への思慕の裏返しだったのかもしれない。

Benedikta's Personal History 【ベネディクタ年表】

大陸暦	年齢	出来事
845年	0歳	◆ウォールード王国の片田舎にある貧しい家に生まれる
851年	6歳	◆身売りに出され、富豪の家に下女として買われる
860年	15歳	◆いわれのない窃盗の罪で主人に殺されかけたさい、召喚獣ガルーダのドミナントとしての力に目覚める ◆逃げ出した先で野盗に襲われていたところを、シドに救出される ◆ウォールード王国の兵士になる。それまでは家名を持たなかったが、国王バルナバスから古語で「神のしもべ」を意味する「ハーマン」の姓を授かる
863年	18歳	◆密偵部隊に配属。フーゴへの接触に向けて行動しはじめる
865年	20歳	◆フーゴと直接接触して懐柔する。数々の戦果をあげ、密偵部隊隊長に就任
867年	22歳	◆シドがウォールード王国を去り、彼を一方的に憎むようになる
873年	28歳	◆ジルニトラ砦で行なわれたダルメキア共和国との会談に参加 ◆13年前に姿を見せた「火のドミナント」の足取りを追い、ウォールード王国に引き入れる任務にあたる。そのさなか、同じく「火のドミナント」を追うクライヴと出会い、シドと再会 ◆バルナバスの命により、ノルヴァーン砦でシドの説得を試みるが失敗。そのうえ、クライヴにガルーダの力を奪われる ◆部下ゲルルフに手引きされ戦線を離脱するが、野盗に襲撃される。部下たちを殺され、自身も暴行されかけたとき ドミナントとしての力が暴走し、巨大な竜巻を生み出しつつガルーダの姿となる ◆イフリートに顕現したクライヴと交戦

1 CHAPTER
キャラクター&ワールド
CHARACTER & WORLD

INDEX
クライヴ
ジョシュア
ジル
トルガル
アンブロシア
隠れ家の人々
ロザリアの人々
ザンブレクの人々
ダルメキアの人々
ウォールードの人々
鉄王国の人々
謎の存在
用語解説
ワールドガイド

スレイプニル・ハールバルズ

Sleipnir Harbard



鎧姿

Profile

性別：男　**出身地**：ウォールード王国
年齢：不明
武器：エストック　**日本語声優**：梅原裕一郎



平服姿

バルナバスに忠誠を誓う懐刀

不死の騎士と称される、ウォールード王国の騎士長。バルナバスに匹敵する剣の腕とすぐれた統率力で、またたく間に騎士団を掌握した。つねに余裕がある落ち着いた態度をくずさず、言葉づかいもていねいだが、基本的に人を見下している。バルナバスの意志に従い、ミュトスことクライヴがアルテマの器として成熟するのを促進させようともくろむ。

「誰が騒いでいるのかと思えば……
あなたの到着をお待ちしてましたよ、
ミュトス」

About Sleipnir



不滅の命を持つ魔法生物

スレイプニルの正体は、バルナバスが生み出した魔法生物であり、本来の姿は召喚獣オーディンが駆る漆黒の騎馬。考えかたや価値観はバルナバスのものに基づいており、クライヴにだけ興味を示すのも、バルナバスの思考をそのまま反映しているためだ。

←仮に倒されても何度でも生み出されるがゆえに、不死の騎士の異名がついた。複数の個体が同時に存在することも可能。

Sleipnir's Personal History 【スレイプニル年表】

大陸暦	年齢	出来事
826年	不明	◆バルナバスが召喚獣オーディンの力に覚醒するのと同時に生み出され、以降バルナバスに付き従う
843年	不明	◆ウォールード王国を建国したバルナバスに任じられ、王国軍の騎士長に就く
873年	不明	◆ジルニトラ砦で行なわれたダルメキア共和国との会談に参加 ◆ベレヌス戦役でバハムートと対決
878年	不明	◆旧都ロザリスでクライヴに敗れたフーゴを救出。マザークリスタルのコアを取りこむようそそのかす ◆バルナバスとともに自由都市カンベルを襲撃し、クライヴと剣を交える ◆アイアンワークス造船所を襲撃 ◆オーディンの騎馬として幻想の塔でクライヴと対決

Gerulf ゲルルフ



Profile

性別：男　**出身地**：ヴェルダーマルク王国
年齢：878年 36歳
武器：曲刀

「姐さん、しっかりしろ。
大丈夫だ……」

ベネディクタを支える腹心

ウォールード王国の密偵部隊のなかでも精鋭が集まる、ベネディクタ直属部隊の副長的存在。言動は粗野だが気の良い性格で、年下の上官であるベネディクタを「姐さん」と呼び慕い、厚い忠誠心を抱く。ウォールード王国を去る前のシドとは直接面識はないが、ベネディクタと何らかの因縁があったことには薄々気づいている。

Gerulf's Personal History【ゲルルフ年表】

大陸暦	年齢	出来事
837年	0歳	◆ヴェルダーマルク王国の旧首都にて娼婦の子として生まれ、孤児院へ送られる
849年	12歳	◆みずからウォールード王国軍に志願し、雑用係となる
857年	20歳	◆兵士としてカンベル独立戦争に参加。大きな成果をあげる
868年	31歳	◆戦地での活躍がベネディクタの目に留まり、彼女の配下である密偵部隊に所属 ◆任務を重ねてベネディクタの信頼を得る
873年	36歳	◆ベネディクタの指示で火のドミナント捕獲の任務にあたる ◆ガルーダの力を奪われたベネディクタを連れてノルヴァーン砦から撤退

Edda エッダ



Profile

性別：女　**出身地**：ウォールード王国
年齢：878年 17歳
日本語声優：鎌倉有那

集落で悲劇に見舞われた妊婦

ウォールード王国の小さな村エイストラで暮らしていた妊婦。村人たちが自我を失って失踪するなか、ただひとり正気を保ち生き残っていた。ストーンヒルを目指す途中のクライヴたちに保護され、ガブに連れられて隠れ家に身を寄せる。

「村人たちが、次第に……
おかしくなっていきました……
私だけを残して……」

Edda's Personal History【エッダ年表】

大陸暦	年齢	出来事
861年	0歳	◆ウォールード王国のとある海辺の村に誕生
876年	15歳	◆エイストラの青年と出会う。お互い惹かれあうも想いを伝えられず、青年が村を訪れたさいに言葉を交わすだけの関係をつづける
877年	16歳	◆青年と晴れて結ばれ、エイストラに嫁ぐ。新しい生活に慣れることに追われる日々を過ごす
878年	17歳	◆子どもを身ごもり出産間近となったが、夫が幻想の塔へ姿をくらます ◆ガブたちに救助され、クライヴたちの隠れ家に身を寄せる

Imreann イムラン



Profile
性別：男　**出身地**：鉄王国
年齢：878年 58歳

教義を振りかざす残忍な大司祭

鉄王国の国教であるクリスタル正教の最高指導者。ドレイクブレスを祀るクリスタル神殿にて、魂の浄化と称した儀式を執り行ない、私欲を満たすためにベアラーをもてあそんでいる。シヴァのドミナントとして覚醒したジルを兵器あつかいし、過酷な戦いを強制しつづけた。

「エーテルに毒された魂は浄められねばならん！ あれは浄化、魂の救済……」

Imreann's Personal History【イムラン年表】

大陸暦	年齢	出来事
820年	0歳	◆クリスタル正教の先代大司教の息子として誕生。大司祭となるための教育を受ける
833年	13歳	◆フォーン海岸事変（→P.719）が発生。以降、クリスタル正教の正当化を行なうため教義に没入
861年	41歳	◆奴隷のジルに夜伽をさせようとするも、彼女がシヴァのドミナントとして覚醒したので断念 ◆ジルを直属の魔法兵として従え、「成果に応じて奴隷の少女を解放する」とだまし、汚れ仕事を行なわせる
873年	53歳	◆ダルメキア共和国との戦いにシヴァを投入。ドミナントのジルが戦場で姿を消すが、そのまま捨て置く
878年	58歳	◆マザークリスタル・ドレイクブレスを破壊するためにドルスタヌス島を訪れたジルと再会

Marleigh マーレイ



Profile
性別：女　**出身地**：ロザリア公国
年齢：878年 41歳

ジルの面倒を見てきた育ての親

ドルスタヌス島で使用人として働く女性。もともとはロザリア公国に住んでいたが、鉄王国による襲撃で捕虜の身となり、クリスタル正教の司祭たちの世話をさせられている。同じく鉄王国の捕虜となったジルの理解者で、彼女を娘のようにかわいがっていた。

「いい、ジル――どんなことがあっても、胸を張って生きていくんだよ」

Marleigh's Personal History【マーレイ年表】

大陸暦	年齢	出来事
837年	0歳	◆ロザリア公国の海辺の町に誕生
860年	23歳	◆鉄王国の襲撃により、幼いジルたちとともに捕らえられ、奴隷身分となる。その後、働きが認められてドルスタヌス島の宮殿で使用人として日々を送る
873年	36歳	◆ジルが戦場で行方不明となり、死亡したと聞かされる
878年	41歳	◆ドルスタヌス島でジルと再会 ◆マザークリスタル・ドレイクブレス崩壊に即し、ドルスタヌス島から脱出



アルテマ

Ultima

Profile

性別：不明　**出身地**：不明
年齢：不明
武器：魔法
日本語声優：宮本 充

「いくら自我で満たしたとて、
汝が我が器であることは
決して揺るがぬ。
見よ――汝の身体は、
悦びに打ち震えて
いるではないか」

世界を新生せんとする神

原初の生命体であり、この世に人と魔法を作り出した存在。はるか古の時代に、魔法の力で文明を築き上げたものの、代償として黒の一帯を発生させてしまい、その脅威から逃れるべくヴァリスゼアに流れ着いた。クライヴを「ミュトス」と呼び、彼の肉体を己の器にしようと画策。器を成熟させるために世界の裏から糸を引き、クライヴをドミナントと戦わせて力を吸収するように誘導する。

About Ultima



⬆アルテマにとって人は、器を育てるための苗床に過ぎないため、人に芽生えた自我を疎んじた。

同胞を復活させて真あるべき世界へ

アルテマの目的は、わずか16体まで減ってしまった一族を「完全生命魔法レイズ」によりよみがえらせ、黒の一帯のない新たな世界で神として君臨すること。そのためには、大魔法の使用に耐えうる肉体が必要で、それを育てるべく人を作り出した。やがて人のなかからベアラーやドミナントが生まれ、何世代もの交配のすえ、ついに狙いどおりの肉体――ミュトスとなるクライヴが誕生する。

アルテマの外見は？

アルテマの本来の身体は黒いイフリートのような見た目だが、はるか過去に肉体を捨て去っており、以降は精神体として活動している。精神体とはいえ人が目視できる存在であるほか、自由に姿を変えることが可能。厳密には「アルテマを見た人の目に、任意の姿を映している」状態であり、意図した相手にのみ姿を見せたり、逆に姿を消したりするのも、自由自在に行なえる。



⬆クライヴをガルーダのもとに誘導したフード姿の男も、その正体はアルテマだ。

INDEX

ヴァリスゼア用語解説

VALISTHEAN GLOSSARY

本作の世界を構成する数々の要素のなかから、マザークリスタルや召喚獣といった、中核となるものを解説。一読すれば、物語を理解するさいの助けとなるはずだ。

マザークリスタル

——魔法による恵みをもたらすとされる存在

ヴァリスゼアの各地に点在する、巨大なクリスタル。その周辺では、大地のエネルギーであるエーテルの流れが活発で、生活を豊かにする魔法を潤沢に使用できる。ゆえに、マザークリスタルは神聖な存在としてあがめられ、占有権をめぐって国家間の争いが頻発した。実際には、完全生命魔法レイズの発動に必要な大量のエーテルを集めるためにアルテマが配置したもので、エーテルを絶えず吸収しつづけるせいで、黒の一帯の侵食が進む元凶となっている。



←マザークリスタルのまわりには、大昔から国や重要施設が集まり、現在も都市や国家が築かれている。

マザークリスタルの所在地

※消滅……物語開始以前に消滅しているマザークリスタル



マザークリスタルのコア

マザークリスタルの核となる箇所。太古に建てられたクリスタル神殿に祀られている。コアが壊されるとマザークリスタルそのものも消失するため、コアは外敵からの攻撃に反応して働く防衛機構を持つ。防衛機構の内容は、溶岩をあやつって魔法生物を生み出したり、次元の狭間を作り出したりと、マザークリスタルごとにさまざま。



←マザークリスタルのコアが破壊されるときには、悲鳴のような音が鳴り響く。

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

生活魔法とクリスタル

ヴァリスゼアで暮らす人々は、クリスタルを媒体にすることで、火を灯したり水をそそいだりといった生活魔法を日常的に使っている。魔法は火、水、風、土、氷、雷、光、闇の8つの属性が基本となるほか、治癒などの"属性を持たない魔法"もあり、クリスタルさえあれば属性を問わず使用可能。クリスタルは、国の管理のもとで各マザークリスタルから採掘されて人々に配給されるが、魔法を使うたびに負荷がかかる消耗品で、寿命を迎えると砕け散る。



⬅クリスタルの売買は厳罰の対象だが、貴重品ゆえに裏取引を行なう者も。

携帯型のクリスタル

国から個人に支給される、小型のクリスタル。ベアラー(→P.65)や難民には支給されない。専用のホルダーに入れて持ち歩くのが一般的。





設置型のクリスタル

かけられた魔法を増幅して発現する、大型のクリスタル。照明や井戸、鍛冶の炉などに使われる。携帯型のものより高品質で、寿命が長い。

エーテル

——魔法が発現するときに消費される大地のエネルギー

星の中心核から放出され、大地にたくわえられた生命力。魔法を使うときに必要となるエネルギーで、大地から吸い上げられて消費される。必要なエーテルの量は魔法によって異なり、影響範囲の広い高度な魔法ほど多い。

エーテル溜まり

大地のエーテルの均衡が乱れると生じる、非常に高濃度のエーテルが滞留した場所。ふだんは見えないエーテルを、青い霧として視認できる。濃いエーテルは生物に害をおよぼし、接触しつづけたものはアカシアと呼ばれる自我を失った状態に変貌してしまう。一度アカシア化した生物はもとにもどらないため、人々はエーテル溜まりを避けて生活している。



⬆ドミナントやベアラー、チョコボなどはエーテル耐性が高いが、高濃度のエーテルに触れつづけると、アカシア化する場合も。



⬅アカシア化した生物の多くは体表が青みがかり、息絶えると砂のようにくずれ去り何も残らない。

黒の一帯

エーテルが枯渇し、大地の活動が停止した地域。土や水が黒く染まり、植物は枯れ果て、エーテルが存在しないため魔法も使えない。ヴァリスゼア全土で急速に広がっており、単に人の住める場所が減るだけでなく、魔物が住処をなくして人の生活圏に侵入するなど、各国で深刻な問題となっている。不毛の地ゆえ住めない場所という認識が一般的だが、シドはこれを逆手にとり、あえて黒の一帯のなかに隠れ家を築き、魔法に頼らない暮らしを送っている。



⬅クライヴたちの隠れ家では、ミドが発明した浄水装置を利用して生活用水をまかなっている。



⬆召喚獣への顕現は、自身の体内のエーテルを用いるため、魔法が使えない黒の一帯でも行なうことが可能。

召喚獣

——神のごとき力を振るう人ならざる者

8つの属性に1体ずつ存在するとされる、超常の力を宿した生物。非常に強大な力を持つため、国家間の戦争における戦力や抑止力として活用されてきた。その正体は、アルテマの力を8つの属性に分けて具現化した存在。イフリートは当初、現れるはずのない2体目の火の召喚獣と認識されたが、厳密には「アルテマの器」となるべき特別な召喚獣で、イフリートを宿した「ミュトス」は、ほかの召喚獣の力を奪うことで自己強化する性質を持つ。



⬅召喚獣の身体は、手足をちぎられたりして破損しても、力が十分残っていればすぐに復元が可能。

ドミナント

召喚獣に顕現する能力を持つ者。見た目や思考は人と変わりないが、強力な魔法を使えるほか、魔法生物を生み出すなど、人智を超えた力を有する。ドミナントの力に覚醒する時期は、生後まもなくだったり、何らかのきっかけで後天的に目覚めたりと、個々によってさまざま。ドミナントは召喚獣ごとにひとりずつしか同時に存在せず、死亡した場合は、その召喚獣の力を引き継いだ新たなドミナントが現れる。次代のドミナントが現れるまでの期間は不定で、先代が落命した直後の場合もあれば、数十年もあいだが空く場合もあるという。



⬆フェニックスのドミナントは、己の力の一部を他人に分け与える「リジュヴァネーション」という能力を持つ。これにより授かった力は、「フェニックスの祝福」とも呼ばれる。

顕現

ドミナント自身を依り代にして、召喚獣を実体化させる行為。肉体にかかる負担が大きく、召喚獣から人の姿にもどるときには、吐血や流血などをともなうケースが多い。召喚獣への顕現はドミナントが任意に行なえるが、ドミナントの感情が極端に高ぶったときには、制御不能な暴走状態で召喚獣に顕現してしまう。暴走状態の召喚獣は理性を失い、きわめて凶暴になる。



⬅暴走によって顕現するときは、ドミナントの目が金色に光って大きく見開かれる。

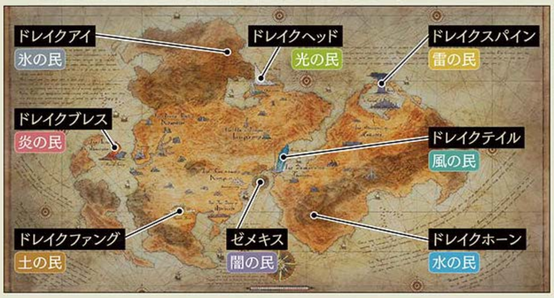


➡人の姿のまま召喚獣の力の一部を宿す「半顕現」は、身体への負担が比較的小さい。

Addendum ドミナントのルーツとなった8つの民

太古の時代にアルテマが8つのマザークリスタルを配置したあと、人々はマザークリスタルを管理する「守り人」としてその周辺に定住した。長い年月が過ぎるなかで、守り人たちはマザークリスタルが持つ属性に影響を受け、やがて特殊な血筋の民が誕生。各召喚獣のドミナントは、それらの民の血を継ぐ者から生まれている。

各地のマザークリスタルと対応する血筋の民



ベアラー

——魔法を使えるがゆえに酷使される奴隷身分

ヴァリスゼアで奴隷としてあつかわれ、消耗品のように使い捨てられる者たち。クリスタルを用いなくても魔法を使用でき、大昔は「幸いを運ぶ者」としてあがめられていたが、ベアラーが大きな力を持つことを危惧した時の為政者により弾圧され、身分を剥奪された。現在は、生後まもなく行なわれる検査でベアラーだと判明すると、国に徴集されたうえで頬に刻印を刻まれ、人と明確に区別される。ただし、国の管理が届かない孤児など、何らかの理由で検査から漏れたことで刻印が刻まれず、人と同じように生活するベアラーも、まれに存在する。



⬅たとえ家族や親友であっても、ベアラーであることが発覚すると、化け物のように忌み嫌われるのが一般的。

刻印の除去

ベアラーの刻印には、飛竜草の根に含まれる猛毒が染料として使われており、無理矢理取りのぞこうとすると全身に毒がまわって死に至るとされる。しかし、隠れ家の医師タルヤは、刻印を除去する独自の技法を確立。その施術は死と隣り合わせの危険なもので、仮に成功してもしばらくは激痛に襲われるが、隠れ家の外での活動を志願するベアラーは命がけで施術を受けている。



⬅ベアラーか否かは基本的に刻印の有無で判断されるため、刻印を除去すれば隠れ家の外でも人と同じように活動できる。

Addendum　ベアラーの待遇が特殊な集落

ベアラーを保護するシドやクライヴたちの隠れ家以外にも、ベアラーと人を分けへだてなくあつかう集落は存在する。個人や団体が独自にベアラー保護活動を行なう事例はあっても、集落全体の意識を変えることは難しく、このような場所は珍しい。



⬅ロストウィングでは人とベアラーが同じ居住区で暮らし、酒場でワインを酌み交わす。

◆イーストプール

ベアラーに対しても温情を持っていたエルウィン大公の思想が色濃く残る村。村人たちはベアラーを奴隷として過剰に冷遇せず、ザンブレク皇国に突き出すこともしない。

◆ロストウィング

カンタンが自身の目的を果たすためにベアラーを買い集めており、結果的に保護している。表向きはベアラーを奴隷のようにあつかうが、仲間うちでは同志として人と平等に接する。

石化

——ベアラーやドミナントが免れぬ呪い

身体を媒体として魔法を使ったときにかかる負荷により発症する、身体が硬質化していく現象。激しい痛みとともに少しずつ身体全体に広がり、全身が石化すると砕け散って砂となる。治療方法は発見されておらず、薬で痛みをやわらげることしかできない。なお、ミュトスことクライヴは、魔法を使ったり顕現したりしたときの負荷が非常に小さく、よほど高度な魔法を使わないかぎり、石化はほぼ進行しない。



⬅ドミナントは魔法を使うだけならベアラーより石化しにくいが、召喚獣への顕現による負荷が大きく、その影響で石化が進む。



➡クリスタルを用いて魔法を使った場合、負荷はクリスタルにかかる。そのため、人体への悪影響はなく、石化も進行しない。

ヴァリスゼアの宗教

マリアス教

人の創造主であるアルテマを「神」として崇拝する、ヴァリスゼアの記録に残る最古の宗教。かつてはヴァリスゼア全土に広く普及していたが、時の流れとともにアルテマが忘れ去られると、同じくその信仰も自然と廃れていった。灰の大陸では、マリアス教の流れをくんだ「救世主信仰」が近年広まっており、信徒たちは、無垢なる存在であるアカシアに生まれ変わることで俗世の苦しみから救済されると信じて、祈祷や儀式を行なっている。



マリアス教の宗教画

アルテマを頂点に、イフリートとフェニックスをのぞく7体の召喚獣が描かれている。この絵はヴァリスゼア各地で見られるが、全容を確認できるものは現存数が少ない。

大昔にマリアス教から分派した、マザークリスタル自体を神聖な存在と考える宗教。エーテルを用いる魔法を邪道と見なし、マザークリスタルとともに自然に生きるという思想に行き着いた。生まれながらに魔法が使えるベアラーやドミナントを「不浄で穢れた存在」とさげすみ、非人道的に排斥している。古くは大陸全土に信徒を抱えていたが、総本山の移転や、のちに成立した鉄王国の長期にわたる鎖国政策により、それ以外の地域では廃れていった。



⬆マリアス教から分かれた宗教なので、本山であるドレイクブレスのクリスタル神殿には、マリアス教の宗教画が残されている。

グエリゴール全教

72の光の神々をまとめる女神グエリゴールを唯一神として崇拝する宗教。政教一体のザンブレク皇国における国教であり、民をまとめる手段にもなっている。枢機卿団によって選ばれた教皇が教会の最高位に座するが、実際は元首たる神皇がその上の地位におり、最高権力を持つ。戦のさいにグエリゴールが竜を従えて戦ったという伝説から、ザンブレク皇国ではドラゴンが権力の象徴となり、ドラゴンの保護と従属化が推進された。



⬅グエリゴール全教が祀る神像は、太陽を背負った女神の足元に、ドラゴンがはべっている。



➡皇国属領ロザリアにあるグレードモン修道院は、グエリゴール全教の布教のために建てられた。



⬆ザンブレク神統府内の神皇宮の謁見室には、皇国の創世記をモチーフにしたグエリゴール全教の宗教画が飾られている。

ギルバート商教会

自由都市カンベルを中心に、商人たちに浸透している民間信仰。貨幣制度を発明した過去の偉人ギルバートを商売の神様として敬い、商売繁盛や金運向上などを祈願する。宗教というよりは願掛けの風習に近く、800年以上前に共通通貨「ギル」の制定に関わったカンベルの商人組合が、ギルバート商教会の前身となっている。

ヴァリスゼアの交通手段&連絡手段

チョコボ

大昔から人と共生してきた鳥の魔物。陸上を高速で移動できるため、商人たちの荷馬車や乗合馬車を牽引したり、各国の軍のチョコボ騎兵隊で軍馬としての役割を果たしたりしてきた。移動や運搬といった用途に留まらず、ニワチョコボと呼ばれる畜産用の品種を育てている集落もある。また、身分の高い家などで飼われる白チョコボや、北部に棲んでいた希少種である銀チョコボなど、種類も豊富。



⬆飛行能力は持たないものの、高所から飛び下りたさいに羽ばたいて滑空することは可能。

船

水上を航行する乗り物。貿易用の商船や軍の大型船など、用途に応じた多種多様なものがある。風の力を利用して走る帆船が主流だが、小型の手漕ぎ船もさまざまな場所で使用されている。

エンタープライズ

高出力の外燃機関である「ミスリル機関」を搭載した、高速外洋航行船。燃料を燃やして推進力に変換することで、一般的な帆船の数十倍の速さでの航行を実現した。ミスリル機関は高熱を放出するため、4基の排熱装置で熱を逃がしている。



アインヘリアル

ウォールード王国が抱える艦隊の旗艦。3隻の大型船をつなぎ合わせた巨大な軍艦で、食糧を備蓄する貨物室や牢屋を備えた、要塞さながらの構造になっている。移動速度も速く、ナルディア海域の激しい海流をものともしない航行が可能。



ストラス

おもに王侯貴族や各地の主要施設が連絡を取り合うために使役している、知能が高い鳥型の魔物。思念交感により他者へ思考を伝達する能力を持ち、遠距離の連絡手段として利用される。送り先に選べるのは面識がある相手だけで、ストラスから情報を受け取れるのも、送り主が指定した対象者のみ。思念という見えないものでやり取りをするため機密性が高く、文字を書くよりも早く情報を伝達でき、急を要するメッセージを伝えたいときに重宝される。



⬅思念を送る詠唱呪文を受けて情報を保有した状態になると、ストラスは白目になる。



⬆シドやクライヴたちの隠れ家と協力者との連絡にも、ストラスが使われている。

手紙

遠方に情報を伝える手段のひとつで、ストラスとちがって面識のない相手にも送ることが可能。ただし、庶民の多くは文字の読み書きができないため、手紙のやり取りは、ある程度の教養を身につけた者同士にかぎられる。シドやクライヴたちの隠れ家では、読み書きを教える役目の住人がいるおかげで識字率が高く、一部の者は手紙の代筆も請け負う。



⬅クライヴのもとには、ヴァリスゼア各地の協力者や隠れ家の仲間たちからの手紙が頻繁に届く。



ヴァリスゼア ワールドガイド

GUIDE TO VALISTHEA

ふたつの大陸といくつかの島々からなる大地、ヴァリスゼア。マザークリスタル周辺の大地に満ちるエーテルを頼りに、人々が魔法を利用した生活を送っている。

ヴァリスゼア全図



風の大陸 Storm

西側からの強めの風が恒常的に吹きこむ大陸。中央部はおだやかな気候なのに対し、北部には寒冷地、南部には乾燥した砂漠が広がる。土地ごとに異なる文化が形成され、暮らす民族もさまざま。

灰の大陸 Ash

けわしい山岳地帯からなる、自然のとぼしい大陸。陸地の半分以上が黒の一帯に沈んでおり、希少鉱石アダマンタイトの産地として知られる大陸南部の炭坑都市ザラーンも、鉱山が閉鎖された。

Addendum 外大陸

ヴァリスゼアと外海をへだてて、はるか遠くに位置する大陸。人の行き来や貿易はわずかながら行なわれているものの、ヴァリスゼアの大半の人は外大陸の文化や歴史について見聞がない。

外大陸出身のおもなキャラクター



隠れ家
The Hideaway

所在地：風の大陸中央部の黒の一帯
リーダー：シドルファス・テラモーン
→クライヴ・ロズフィールド



マザークリスタルの破壊を画策する組織の活動拠点。空の文明時代の遺跡をそのまま住居として利用し、内装を施したり木造の階段などを付け加えたりしながら、生活空間を築き上げた。空の文明の遺跡は現在の技術では加工できないほど強固だが、経年劣化によりくずれることはあるため、隠れ家では定期的に修繕が行なわれている。

シドの隠れ家

黒の一帯と化した山岳地帯にたたずむ、空の文明の遺跡。貯水池には、地下深くから湧き出たきれいな水が貯められ、植物の栽培や洗濯などに使われる。





クライヴたちの隠れ家

黒の一帯にある、飛空艇の墓場と称されるベンヌ湖に散らばった遺跡のひとつ。飛空艇インビンシブルの残骸に、木の板などの廃材を継ぎ足して造った。



クライヴたちの組織のシンボル

シドとクライヴがマザークリスタルの破壊を誓い合ったときにできた、「2本の短剣が突き刺さったクリスタル」がモチーフ。

石の剣

ベアラーの保護を目的とした戦闘部隊

クライヴたちの組織が抱える、ベアラーで構成された部隊。情報収拾やベアラー保護を任務としており、以前は数名の有志で活動していたものが、人員の増加にともない組織化された。隠れ家の外での任務が中心となるため、隊員はみな刻印除去施術を受け、ベアラーであることを伏せて活動している。



←「石の剣」という名前は、ベアラーがやがて石化することに由来。「石(ベアラー)を守る剣」であると同時に「ベアラーが剣となって戦う」という意味も。

Addendum 協力者

ヴァリスゼアの各地には、ベアラーを蔑視する社会に疑問を抱く人々がごく少数おり、彼らはシドやクライヴたちと協力関係を結んでいる。協力者たちは、自身の周辺で得られた情報の共有、ベアラー保護の支援、金銭や物資の援助などをおもに行なう。協力の理由は、利害関係の一致や活動理念への共感など人それぞれだが、隠れ家と協力者は持ちつ持たれつの関係にあり、隠れ家側から協力者の救援に向かうことも少なくない。



↑協力者のブローチは信頼の証であり、たとえベアラーでもその地での自由な活動が認められる。



ロザリア公国

The Grand Duchy of Rosaria



首都：ロザリス　**元首**：エルウィン・ロズフィールド
政治体制：世襲君主制
国章の意匠：火と不死鳥

風の大陸の中西部に位置する、小国をたばねることで成立した国家。国が存亡の危機にさらされるたびに召喚獣フェニックスが窮地を救ったという伝承が残り、大半の国民がフェニックスを崇拝している。黒の一帯の侵食に悩まされており、首都ロザリス周辺には、住む場所を追われた北部からの移民が殺到。また、自国のマザークリスタル・ドレイクブレスを鉄王国に実効支配され、長年争いつづけてきた。



⬆フェニックスのドミナントが戦前に天啓を仰ぐ風習があり、ジョシュアも砦で儀式を行なうはずだった。

ロザリア公国の特色

要素	特色
政治	領土内にいくつかの小国があり、それらを取りまとめる立場として大公が存在。政は大公を含めた各国を代表する貴族が行なうが、最終決定権は大公にある
軍事	小国の垣根を越えて活動する公国軍を持つ。小国単位では軍を保有しておらず、自警団程度の組織を編成するのみ。公国軍の指揮は大公がみずから行ない、大公に任命された将軍が統率する
宗教	国民の信仰に厳密な制限はない。一般的な宗教とは別に、国のシンボルであるフェニックスをあがめる不死鳥教団が、極秘に組織されている
ドミナントの立場	大公家の血筋から生まれてくる、国のシンボルかつ英雄。あくまで崇拝対象であり、政への発言権はないが、ドミナントが大公となることが多いため、実質的にはドミナントが国を動かしてきたと言える

ロザリア七家族

公国を支えてきた7つの家系

ロザリア公国の有力貴族であり、政に強い影響力を持つ7つの名家。公国が建国されたころに、大公家と同盟を結んでいた有力国の集まりをルーツとする。表向きは、時代ごとの有力貴族が7つの席を取り合う形式になっているが、大公家にゆかりのある家が受け持つことがほとんど。現在は、大公エルウィンの弟バイロンや、彼らの叔母アリアンヌといった面々の家が、七家族の一端をなしている。



⬆ロザリアが皇国属領となったときに、七家族から政治に関する権限は剥奪されたものの、名前が持つ影響力は健在。

大公派

大公エルウィンを慕いつづける者たち

ロザリア大公を支持する人々。ロザリアは乱立する小国がまとまってできた国のため、国主である大公に賛同する大公派と、小国の有力貴族の集まりである貴族派の派閥争いがずっとつづいていた。ザンブレク皇国の属領となったのちは、亡き大公エルウィンを敬愛する人々を指す言葉として用いられ、属領総督となったアナベラに目の敵にされている。



⬆エルウィンが息子たちのために残そうとした大公派の家系も、アナベラによってことごとく処刑されてしまった。

属領総督府
圧政を敷くザンブレク皇国の機関

ロザリアがザンブレク皇国の属領となったあとに設置された、属領ロザリアの行政機関。旧都ロザリスを拠点とし、神皇シルヴェストルから一部の権限を分与された神皇后アナベラが統率している。



⬆フーゴが旧都ロザリスに攻め入ると総督府は機能不全におちいり、そのまま放置された。

総督
アナベラ

かつての大公妃とは思えないほどの圧政を敷き、ベアラーをかくまっていたイーストプールの住民を虐殺する。



種火の守り手
祖国奪還を志すかつての公国騎士たち

属領総督府の圧政に抵抗する、ロザリア公国騎士の生き残りを中心とした組織。ポートイゾルデの領主バイロンの支援を受けつつ、かつての貴族街であるラザロ街を拠点として、ベアラーの保護活動にあたっていた。属領総督府に真っ向から挑めるほどの戦力はないため、秘密裏に抵抗をつづけている。



⬅野盗に扮しているものの、心は在りし日のロザリア騎士そのもの。敬礼も当時のまま。

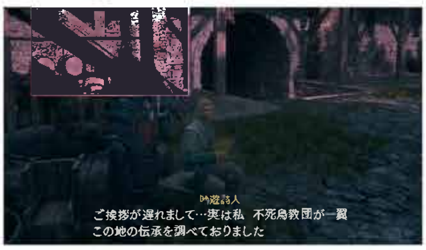
リーダー
ウェイド

苦境を生き抜いたことで、冷静さと胆力を身につけた。言動や雰囲気には、かつてあこがれていたマードックやタイラーの影響が見られる。



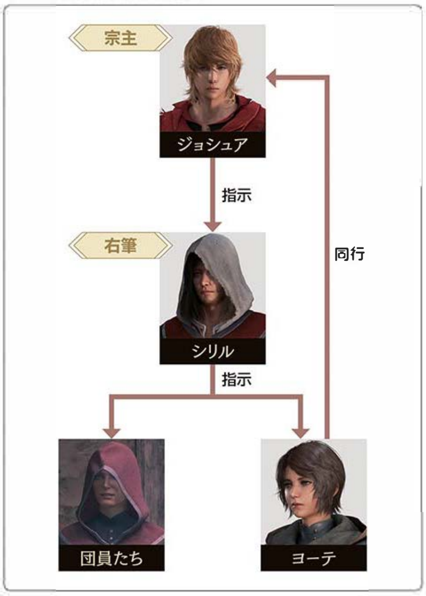
不死鳥教団
大公家を陰から補佐してきた秘密組織

召喚獣フェニックスとそのドミナントを宗主としてあがめる団体。教団の存在自体が極秘事項であり、大公位の継承者しか接触を許されていない。己の命を犠牲にしてでも主命をまっとうすることを古くからの信条としており、大公の命令を受けて汚れ仕事をこなすなど、長らく公国の暗部を請け負ってきた。フェニックスゲート襲撃事件で団員の多くが犠牲になったものの、生き残った者たちが瀕死の重傷を負ったジョシュアを保護し、人目のつかない場所に潜伏。ジョシュアが目覚めたあとは、宗主である彼の命に従い、アルテマに関する調査を行なっている。



⬆教団員のなかには、各地で一般市民にまぎれつつ、土地ごとの伝承の調査にあたる者もいる。

不死鳥教団組織略図



INDEX

ロザリア公国　主要ロケーション

平原や湿地帯から山岳部に至るまで、緑豊かな土地が大部分を占める気候のおだやかな土地。一方で、風の大陸北部から広がる黒の一帯の侵食が領内にもおよび、中北部に位置する集落イーストプールの北側の森林は、完全に黒の一帯に沈んでしまった。



首都ロザリス

活気に満ちた市場が立ち並ぶ、ロザリア公国の首都。大公一家の居城であるロザリス城は高い城壁で囲われた堅牢な城で、使用人や公国の兵士も城内で暮らしていた。



フェニックスゲート

北部諸国との戦いにおける防衛の要として造られた砦。大陸暦860年に、2体の火の召喚獣がぶつかり合ったことで崩壊した。地下の古代遺跡にある天啓の間は、儀式を行なう神聖な場所とされる。





マーサの宿

湿地の高台に位置する宿場。女将のマーサが営む宿屋兼酒場のほか、彼女が雇ったブラッドアクス傭兵団の屯所が立つ。



陸橋

多くの石工の手により築かれた巨大な橋。水源を失った土地へ水を運ぶ水道橋として建設が進められていたが、ロザリアが属領化されると大半が建設中止となった。



湿地帯



山岳部



ポートイゾルデ

バイロン・ロズフィールドが領主を務める湾岸都市。ロザリア公国においてはロザリスに次ぐ大きな街であり、数々の貿易船が停泊している。

INDEX



ザンブレク皇国

The Holy Empire of Sanbreque



首都：オリフレム　**元首**：シルヴェストル・ルサージュ（※1）
政治体制：非世襲の首長公選制
国章の意匠：バハムートと女神グエリゴール

マザークリスタル・ドレイクヘッドを擁する、政教一体の宗教国家。グエリゴール全教が国教として定められており、国の上位層は宗教関係者が総じて独占している。東部の田園地帯が黒の一帯に侵されたことによる食糧難への懸念と、皇都オリフレムにおけるエーテル溜まりの発生を受け、大陸暦873年にクリスタル自治領への侵攻を行なった。



⬅占術により神皇に提言を行なう「星詠」の神託は、政治を左右するほど影響力が大きい。

ザンブレク皇国の特色

要素	特色
政治	グエリゴール全教の枢機卿たちの選挙によって選ばれた代表が、首長である神皇となる。神皇が指名した元老院が政治を執り行なうが、絶対の発言権を持つ神皇のほうが権威は上
軍事	特殊な訓練を受けた精鋭兵「竜騎士」を抱えるのが特徴。軍隊は元老院の傘下にあるものの、神皇の命令が最優先されるため、実質的には神皇の指示で軍が動く
宗教	グエリゴール全教を国教としており、信仰の自由は認められていない。頂点に立つのは神皇であり、そのことはザンブレク皇国建国時に定められた
ドミナントの立場	信仰する唯一神が絶対的な存在となっているザンブレク皇国にとって、ドミナントは「国を守るための重要な武器」としか見られず、ドミナント自体に政治における発言権はないのが慣例。ただし、現ドミナントのディオンは神皇の実子であると同時に実質的な軍のトップに立ち、国民に英雄視されているうえ、神皇に意見するときもある

元老院

神皇の執政を補佐する議会

神皇が自身の補佐として選出した五賢人で構成される議会。皇都オリフレムの施政をになう首の賢人を進行役とし、東西南北の各領土を治める4名の賢人を合わせた5名の議員で会議が行なわれる。表向きは、この会議によって元老院が政治的な決定をくだすとされているが、実際には神皇が絶対的な権力を持つため、役割としては諮問機関に近い。



⬆五賢人は神皇シルヴェストルの苛烈な対外政策に思うところはあれど、面と向かって反対できない。

元老院議員である五賢人のメンバー



議長　**首の賢人**（おびと）
年齢：60歳
性格：冷静で厳格



東の賢人
年齢：60代
性格：慎重で真面目



西の賢人
年齢：40代
性格：頭脳派で皮肉屋



南の賢人
年齢：50代
性格：軽薄で高慢



北の賢人
年齢：60代
性格：老獪で淡々

※1……のちにオリヴィエ・ルサージュに譲位

聖竜騎士団

ディオンが率いるザンブレク皇国の精鋭部隊

貴族の子弟を中心とした精鋭の騎士団。聖竜騎士の栄誉を受けた者が配属され、団長であるディオンに全団員が忠誠を誓っている。大陸暦878年には、神皇太后アナベラの横暴を止めるべく、ディオンに従いクリスタル自治領で反乱を起こした。



⬆団員すべてが長槍をあつかうわけではなく、片手剣を振るう者や魔法で支援を行なう者もいる。



聖竜騎士団の紋章

翼を広げる竜を模したようなシンボル。聖竜騎士団の野営地に飾られている軍旗にも、この紋章が施されている。

団長

ディオン



バハムートのドミナントでありながら、聖竜騎士としての実力も図抜けている。戦場を駆ける姿は、吟遊詩人に歌われるほど。

黒翼騎士団

アナベラが設立した粛清実行部隊

皇国属領ロザリアの総督であるアナベラが、自身にとって目ざわりな存在を排するために立ち上げた特務部隊。通常のザンブレク兵よりも戦闘能力にすぐれ、聖竜騎士団と対をなすかのような黒い甲冑に身を包む。「属領ロザリアの穢れを排除する」という理念のもと、ベアラーの粛清や反乱分子の排除を断行。正式名称は公にされておらず、市井の人々からは「黒騎士」と呼ばれ恐れられている。



⬆黒騎士たちは、騎士団共通の名乗りを上げて襲いかかってくる。主力部隊である本影隊には竜騎士の姿も。



黒翼騎士団の紋章

翼と剣をかたどった紋章。聖竜騎士団のものとは異なり、公の場で目にする機会はめったにない。

黒翼騎士団設立までのおおまかな流れ

【大陸暦873年】アナベラの命令を受けた駐屯兵の一団が、ベアラーをかくまっていたイーストプールを見せしめとして粛清。しかし、当時のザンブレク皇国は、皇都オリフレムのクリスタル不足をおぎなうためのベアラー接収を積極的に実施していた。そのため、イーストプールでベアラーを奪わず殺したことについて、作戦の粗雑さを指摘する声が上がる。この一件を機に、アナベラは己の目的をスムーズに達成するための直属部隊を持つことを画策。

↓

【大陸暦873～877年】属領総督としてロザリアへの苛烈な搾取をつづけたことで、アナベラはザンブレク本国に莫大な利益をもたらす。クリスタル自治領への遷都に貢献してシルヴェストルの歓心を得るとともに、たくわえた資財で星詠や貴族を籠絡。宮廷内での権力をしだいに拡大していく。やがてアナベラは、シルヴェストルから一部の権限をゆずり受け、己の意のままに動かせる直属の特務部隊「黒翼騎士団」を設立。

↓

【大陸暦878年】アナベラが黒翼騎士団を属領ロザリアへ差し向け、ベアラー粛清や大公派の排除を行なう。

ザンブレク皇国　主要ロケーション

風の大陸北東部の広範囲を領土としており、木々の生い茂った森林地帯がつづく。水源に恵まれ、ブドウ畑や小麦畑といった農園が領内の各地に散見されるのも特徴。



マザークリスタル・ドレイクヘッド

天に届くほどの高さを誇る、巨大なマザークリスタル。ザンブレク皇国の栄光と繁栄の象徴となっており、ふもとには皇都オリフレムが築かれた。

皇都オリフレム



丘陵

空の文明の遺物を利用した橋が架けられている、オレーベル・ダウンズの南西部。





ロストウィング

飛空艇の遺跡を中心に築かれた集落。周辺の土地は水はけや水持ちが良く、ブドウの栽培とワインの醸造が盛ん。

山間部





ノルヴァーン砦

ザンブレク皇国有数の堅砦。居住区画や食料庫などを備えた、籠城に耐えられる構造だが、ベネディクタ率いるウォールード王国の密偵部隊に制圧された。



ノースリーチ

もともとは皇都オリフレムの防衛のために築かれた関所街。壁の内側には兵士用の施設が充実し、外側には行商人たちの市場が形成される。



海辺

皇国領の北部に位置する、海沿いの丘陵。小高くなった台地には、ミシディア監視塔が建てられている。



ダルメキア共和国

The Dhalmekian Republic

首都：ランデラ　**元首**：評議長
政治体制：評議会による合議制
国章の意匠：5つの紋章(海、山、雲、炎、風)に囲まれた国(人)



マザークリスタル・ドレイクファングを擁する、風の大陸南部に位置する国。5つの州から成り立つ共和制国家で、各州の代表者にあたる議員と国の代表となる議長で構成された評議会が政治を執り行なう。召喚獣タイタンのドミナントであるフーゴ・クプカが評議会の経済顧問という立場に就いており、軍事面でも政治面でも大きな影響力を持つ。



⬅ダルメキア共和国は商業経済を重視しており、経済顧問の地位を活かしてフーゴは金と権力を思いのままにしている。

ダルメキア共和国の特色

要素	特色
政治	共和国内の5つの州の代表者(議員)が評議会で政を行なう。議員は州の選挙で選ばれ、さらに議員同士の互選で選任された評議長が共和国の代表となって国政をになう。評議長の座に就けば自州に有利な政策を行なえるため、その席をめぐる確執が絶えない
軍事	ダルメキア共和国軍の各部隊は、5つの州により管理され、各州の自警が基本任務となる。ただし、戦時中は評議会命で招集され、参謀の指揮下での軍事行動が優先される
宗教	国教はなく、いずれの州も信仰は自由で、それぞれの宗教の施設が各地に点在する。さまざまな宗教が入り乱れている状態だが、クリスタル正教は敵国である鉄王国の国教ゆえに迫害の対象
ドミナントの立場	現ドミナントのフーゴの場合は、評議会の顧問を務めており、その意見は重視される。また、軍事に関しても強い発言権を持つ。なお、宗教に関する発言権は持たない

ダルメキア共和国　主要ロケーション

領土の大部分を、乾燥した砂漠や荒野が占めているのが最大の特徴。交易で発展した宿場や市場と、鍛冶や皮革製造といった産業が発達した小さな集落が点在している。

マザークリスタル・ドレイクファング

巨大な岩山の内側をえぐるように隆起した、山と見まがうほど巨大なマザークリスタル。フーゴの居城タジボーグ城が内包されている。



首都ランデラ





コストニツェ難民街

ダルメキア共和国の北西部に位置する、かつての交易拠点。西側から迫る黒の一帯の侵食により、多くの住民が街を去った。かわりに難民や闇商人が住み着き、治安が悪化して無法地帯となりつつある。



砂漠



ダリミル宿場

ドレイクファング近郊にある、マザークリスタルの恩恵とオアシスの水資源によって栄えた宿場町。露店や大衆浴場が軒を連ね、行商人たちでつねににぎわう。



渓谷

荒野





ボクラド市場

いくつもの露店が立ち並ぶ市場。クリスタルロードに通じる交易の要所であり、各国のさまざまな品が集まる。

タボール

都市部から少し離れた閉鎖的な村。不死鳥教団の団員たちが、村に薬や情報などの利益をもたらすことを対価に、拠点を置かせてもらっている。





ドラヴォズ

山間の鉱山地帯にある、鍛冶師の町として栄えた集落。良質な鉱石を素材とするすぐれた武具の生産地として名高い。

ウォールード王国
The Kingdom of Waloed

首都：ストーンヒル　**元首**：バルナバス・ザルム
政治体制：絶対王政
国章の意匠：闇と騎馬隊



マザークリスタル・ドレイクスパインを擁する、灰の大陸に存在する唯一の国家。召喚獣オーディンのドミナントであるバルナバスが、前身にあたるヴェルダーマルク王国を一夜のうちに滅ぼし、大陸暦843年に建国してみずから王位に就いた。強大な軍事力を誇り、ダルメキア共和国と同盟を結んではいるが、軍事支援を行なう素振りは見せない。



⬅国王が直轄する密偵部隊は、大陸暦873年にノルヴァーン砦で瓦解したあとは、再編されることなく消失した。

ウォールード王国の特色

要素	特色	要素	特色
政治	国王が絶対的な権限を持つ。世間的には世襲制とされているが、現国王バルナバスが在位してから30年以上が経過しても代替わりしておらず、世継ぎもいない	宗教	マリアス教の流れをくむ、救世主信仰が残っている。救世主信仰には教会のような宗教組織が存在しないが、教えが曲解されないように、聖職者たちによって教義が統一されている
軍事	王の側近であるスレイプニルが騎士団長を務める王立騎士団を正規軍として抱える。また、国王直轄の密偵部隊が編成され、潜入や暗殺といった隠密任務を請け負う	ドミナントの立場	現ドミナントがすなわち国王であり、当然ながらすべての政に対して最上位の発言権を持つ。軍事に関しても同様

ウォールード王国　主要ロケーション

岩山や岩壁といったけわしい地形が多く、ストーンヒル城をはじめとする堅牢で物々しい雰囲気の軍事施設が数多く存在。周辺の海域は広範囲にわたって海流の影響を強く受け、並の帆船では沿岸部に近づくことさえ困難とされている。

マザークリスタル・ドレイクスパイン

灰の大陸に現存する唯一のマザークリスタル。天空橋と呼ばれる長い橋で王都ストーンヒルと結ばれている。





王都ストーンヒル

ウォールード王国の首都。切り立った岩の上に軍事基地のような王城がそびえ立つ。

湿原





峡谷

空の文明の遺物が埋まっているとおぼしき山岳部。ハッフ峡谷道の東側にも、これと似た古の遺物が散見される。



エイストラ

ウォールード王国の中央部に位置する、鉱山開発とともに発展した山間の村。原初の楔の影響で村人たちが姿を消し、すっかり寂れてしまった。



幻想の塔周辺

黒の一帯に侵食された渓谷。天高くそびえる幻想の塔は、人々から聖域と見なされており、最上階にはアルテマをかたどった神像が安置されている。



ストーンヒル関門



バルムンク監獄

捕らえたベアラーを収容する軍事監獄。軍用魔獣を管理するための施設でもあり、ベアラーが魔獣の訓練相手および食料として、むごたらしく処分されていた。



ナルディア海域（アインヘリアル）



鉄王国
The Iron Kingdom

首都:クレイク・ロイスト　**元首**:国王
政治体制:絶対王政
国章の意匠:斧とドレイクブレス



風の大陸の西側に浮かぶ、クリスタル正教を国の根幹に据えた島国。他国と国交を結ばず、言語を含めて独自の文化を築いている。大陸への玄関口であるドルスタヌス島を実効支配しており、同地にそびえるマザークリスタル・ドレイクブレスをめぐって、長きにわたりロザリア公国と対立してきた。



⬅クリスタル正教の頂点である大司祭イムランは、王政を掲げる鉄王国においても絶大な権力を持つ。

鉄王国の特色

要素	特色
政治	世襲の王制。政治体系は、諸国のなかでもっとも原始的
軍事	独自の系統を持つ軍隊を保有する。兵士は斧や棍棒を武器とし、剣戟よりも打撃に頼った攻撃が主体
宗教	マザークリスタルそのものを信仰するクリスタル正教が国教。魔法を「クリスタルをただの道具におとしめるもの」と見なし、使用を禁忌としている。信仰の自由は認められておらず、国自体が鎖国体質でもあるため、外部の宗教は入ってきにくい
ドミナントの立場	エーテルにむしばまれた穢れた存在と見なされ、国内で生まれたドミナントは原則忌み子として処分される。まれに、他国からドミナントを捕らえてきて、劣悪な環境のもとで兵器として戦わせる場合がある。あくまで兵器であり、軍事や宗教への発言権はない

鉄王国　主要ロケーション

マザークリスタル・ドレイクブレスを擁するドルスタヌス島は、クリスタル正教の本山が建つ地でもあり、国の重要な拠点のひとつ。一方、王都クレイク・ロイストは、ボイリング海西部の本島アイアンホームに位置する。

マザークリスタル・ドレイクブレス

ボイリング海のドルスタヌス島に存在するマザークリスタル。霊峰ルドラに突き刺さるようにそびえ立つ。





ドレイクブレス・クリスタル神殿



自由都市カンベル
The Free Cities of Kanver



首都：カンベル　**元首**：なし
政治体制：商人たちによる合議制
国章の意匠：貿易を表す船とギル(お金)と海

大陸暦849年に起こった独立運動を経て、大陸暦857年にダルメキア共和国から独立した都市国家。商人たちが街全体を動かしており、貿易が盛んで各国からさまざまな品が集まる。中立国であるため正式な軍隊は保有しておらず、治安維持は商人に雇われた都市警備隊が担当。



⬆海沿いの商人街には、倉庫や商業施設などの建物が迷路のように建ち並んでいる。



⬆郊外のアイアンワークス造船所では、高速外洋航行船エンタープライズが秘密裏に建造中。

自由都市カンベルの特色

要素	特色
政治	豪商たちが合議制で政を行なう。国を動かす権力は厳密には存在せず、商人たちのモラルにまかされる部分が大きい
軍事	正規軍は存在しないが、商人たちが独自に雇った傭兵などで都市警備隊を組織。有事のさいは、それぞれの商人が己の利益を勘案しつつ、協力して対応にあたる
宗教	信仰は自由だが無宗教者が多く、強いて言えば商売の神をあがめている。多様な国籍の人が出入りする国にもかかわらず、宗教の乱立には至っていない
ドミナントの立場	諸国に対して中立を宣言しており、その証としてドミナントを保有していない



クリスタル自治領
The Crystalline Dominion

首都：ツインサイド　**元首**：評議会議長
政治体制：評議会による合議制
国章の意匠：ドレイクテイルおよび4ヵ国の連携



世界最大のマザークリスタルであるドレイクテイルを擁する、風の大陸と灰の大陸のあいだに位置する自治国家。世界一のクリスタル産出量を誇り、過去にはドレイクテイルがもたらす利権をめぐって周辺各国と争いが起きていた。大陸暦825年からはヴェルダーマルク王国、ザンブレク皇国、ダルメキア共和国の共同統治下に置かれたが、大陸暦845年に自治権を回復。以降は中立を保ち、ドレイクテイル周辺のエーテルの恩恵を各国が均等に受けることを前提とした不可侵条約のもとで、国が成り立っている。自治領への交易路であるクリスタルロードは、風の大陸中央部を東西に横断する緩衝地帯で、戦闘行為が禁止されており、砦や関所が存在しない。

クリスタル自治領の特色

要素	特色
政治	評議会が政を行ない、自治領出身の評議会議長が最高発言権を持つ。ただし、評議会には周辺諸国の代表者が名を連ねており、事実上は傀儡政権。大陸暦873年以降はザンブレク皇国の占領下にある
軍事	軍は持たず、有事のさいは周辺国の協力を得て対応にあたる
宗教	信仰は自由。自治領をうたいながら、実際には各国が権力のしのぎを削る場になっているため、多様な思想が入り乱れ、領内に各宗教の教会がある
ドミナントの立場	ドミナントは保有していない

クリスタル自治領　主要ロケーション



マザークリスタル・ドレイクテイル



首府ツインサイド

クリスタル自治領の首府。大陸暦873年にザンブレク皇国に侵攻されたのちは、ザンブレク神統府が置かれた。

キャラクター＆ビジュアルデザイン

髙橋和哉

Kazuya Takahashi

代表作 FFIX、FFX、FFXI、FFXIV

Q ご自身が担当した作業内容を教えてください。
A メインキャラクターやNPC、エネミー、召喚獣、メインビジュアル、コンセプトアートなど、さまざまなもののデザインを担当しました。
Q 今回のキャラクターデザインのテーマは？
A ダークでシリアスな中世の世界観のなかに召喚獣というファンタジーの存在が現れるという「シリアスとファンタジーの対比」を、キャラクターと召喚獣によって表現することです。
Q 過去のFFシリーズ作品を参考にした部分や、変えようとした部分はありましたか？
A こまかい部分ですが、テツキョジンなどは過去作品での姿を踏まえつつ、本作のリアルな世界観に合わせたデザインに挑戦しました。
Q ドミナントと召喚獣のデザインで、共通性を持たせた点や差別化を図った点はありますか？
A 召喚獣の外見には、それに顕現するドミナントの要素を一部反映しています。しかし、ラムウはさすがに従来のFF作品と同じく老人の姿にしたいと思ったので、シドの精神年齢が非常に高いという設定にして、ラムウの外見との整合性を取りました。
Q ベアラーには頬に刻印がありますが、デザイン制作に影響はありましたか？
A ベアラーの刻印は設定としてはマイナスな存在ですが、主人公のクライヴにつける以上はヘンなものにできず、少し悩みました。最終的には、クリスタルに斜めの線を入れて「クリスタルにつながれた者」的なイメージでデザインしています。
Q 意外な意図をこめた部分を教えてください。
A 少年時代のクライヴの左肩についているマークは、フェニックスの復活の卵を表したものです。ロザリア公国では「希望」や「加護」の意味を持つマーク、という設定を自分のなかで考えていました。

自分だけが知っている本作の秘密

今回のチョコボは戦えるワシのような見た目にしたくて、肉食のつもりで描きました。ほかのスタッフには伝えていなかったので、いつもどおりギサールの野菜を食べています。

リードキャラクターアーティスト

石井晴也

Haruya Ishii

代表作 FFVIII、FFIX、FFX、FFXII、FFXIV、キングダム ハーツ

Q ご自身が担当した作業内容を教えてください。
A おもにキャラクターの顔と髪の制作です。ほかにはデータの仕様を決めたり、半顕現やアカシア化などの特殊な状態の表現を作成したりしました。
Q キャラクター制作全般で一番こだわった点は？
A 一番はやはり顔と髪です。とても注目される部分なので、それぞれのキャラクター性にバッチリ合った見た目になっているか、プレイで確認しながら微調整していきました。今作は重い背景を持つキャラクターが多く（クライヴなんて、笑うシーンが一度もないかもしれない、と初期のころは聞いてました）、「明るい！　元気！」みたいな人は少ないので、全体的に大人っぽくて落ち着いた魅力を出せたらいいなと思いながら作っています。
Q 過去のFFシリーズ作品を参考にした部分や、変えようとした部分はありましたか？
A 顔も含めた絵の方向性については、これまでのFFよりもリアル寄りにするという方針が初期段階からありました。ただし、本当に実在しそうな顔だとFFではなくなると思ったので、コンセプトアートから受ける印象の再現を第一にしつつ、眼球やアゴの大きさなどがリアル寄りのバランスになるよう心掛けました。また、FFのキャラクターといえば美麗なイメージですが、今作では世界観に合わせて少し泥臭い感じにチャレンジしていて、肌や髪はキレイにしすぎずに少し薄汚れた印象になっています。
Q もっとも思い入れのあるキャラクターは？
A クライヴです。技術的にも絵の方向性的にもトライ＆エラーのくり返しで、開発の初期から何年もかけて青年クライヴと向き合いつづけ、完全に網膜に焼きついちゃいました。つぎにあげるなら少年期のジョシュアです。とにかくかわいくしたいという要望が一番強かったキャラクターですね（笑）。

自分だけが知っている本作の秘密

カローンの右目は義眼という設定なので、こだわりの強そうな彼女に似合うように、ラピスラズリを思わせるキレイな色の石を使った特別な義眼を作りました。

リードキャラクターアーティスト

園部 淳

Jun Sonobe

代表作 ドラゴンクエストVIII、ドラゴンクエストIX、ドラゴンクエストXI、ダーククラウド(発売元：ソニー・インタラクティブエンタテインメント)、二ノ国(発売元：レベルファイブ)

Q ご自身が担当した作業内容を教えてください。
A キャラクターモデル班のなかでおもに召喚獣やモンスターチームのリーダーとして、モデリングやテクスチャー、特殊表現から仕上げなど、モデル制作の全般を担当しました。
Q キャラクター制作全般で一番こだわった点は？
A 召喚獣やモンスターの普遍的な造形美と、シンプルなかっこよさ。本作の世界観やデザインはド派手なものではなかったので、だからこそシンプルな部分がクオリティを左右すると考えました。
Q もっとも思い入れのあるキャラクターは？
A もちろんイフリートです。今回のメインの召喚獣ですし、アートやシナリオを見たときから、これをかっこよく仕上げることが『FFXVI』への最大の貢献になると思い、とくに力を入れて作成しました。
Q キャラクターのデザインやモーションを担当したスタッフとは、どんなやり取りがありましたか？
A 和哉さん(高橋和哉氏：キャラクター＆ビジュアルデザイン)からは、ほぼおまかせという形で自由にやらせてもらいました。これに関してはプレッシャーもありましたがやりがいも大きく、完成させたときの達成感はかなりのものでしたね。モーションのスタッフとは密に連携を行ない、キャラクターの動きで破綻が少なくなるように努めました。
Q 今回の作品でもっとも見てほしいところは？
A なんと言っても召喚獣同士のバトルですね。精魂こめて仕上げた召喚獣が主役となる場面なので、大迫力の戦いに注目してほしいです。とくにガルーダ戦は、今回の制作にあたって指標となったバトルなので、一番思い入れがあります。

自分だけが知っている本作の秘密

初期のバトル検証用に使ったイフリートとガルーダのモデルは、最終版とさほど変わらないクオリティのものを2週間ほどで完成させました。スピードスカルプトモデルを簡易出力して動作させているのですが、それを可能にしてくれたグラフィックプログラマーの協力のおかげでスムーズに開発を行なうことができました。

リードエンバイロメントコンセプトアーティスト

山手清嗣

Seiji Yamate

代表作 ビフォア クライシス -FFVII-、FFXIII-2、FFXIV、ワールド オブ FF、キングダム ハーツ バース バイ スリープ、聖剣伝説 フレンズ オブ マナ

Q ご自身が担当した作業内容を教えてください。
A 背景アート全般と、あらゆる物体のデザインを担当しました。一番思い入れがあるのはザンブレク皇国の全景アートです。タイトル発表前から、いろんな場面で使ってもらいました。
Q 各地のマザークリスタルをデザインするうえで、もっとも気をつけた要素は何でしたか？
A クリスタルはFFのシンボルといえるので、シンプルかつわかりやすい形を考えました。マザークリスタル・ドレイクテイルなんて、これぞFFのクリスタルという形をしていると思います。
Q 意外な意図をこめたデザインを教えてください。
A 中世の世界観を表現するうえで「汚れ」「風化」は不可欠な質感ですが、本作の場合はあくまで「歴史」「ロマン」という心づもりで描きました。微妙なニュアンスのちがいですが、かなり大事です。
Q ディレクターからはどんな指示がありましたか？
A 高井(高井 浩氏：メインディレクター)からは、ストーリーの盛り上がりに合わせたイメージ作りと、納得性のあるデザインをリクエストされました。近年のFFといえば、見たこともない圧倒的な世界観のイメージが強いですが、今作はシリアスなストーリーや世界設定をもとに、地に足の着いた世界を作り上げたことで、はじめてFFに触れる人でも没入できる作品になったのではないかと思います。
Q 開発中の忘れられない思い出を教えてください。
A コロナ禍の最中に、海外出身のスタッフが一時帰国することになったのですが、リモートワークの環境も整っていたおかげで帰国中もふだんと変わらずに(時差はありましたが)仕事ができて、時代が変わったなと思いました。

自分だけが知っている本作の秘密

数あるアートのなかで難産だったのは落書き(→P.708)です。どうしようか悩んでいたときに、自分の娘が描いた似顔絵やハシビロコウの絵を思い出し、こっそり参考にしました。看板のデザインもいくつか娘にお手伝いしてもらったのは、ここだけの秘密。

エンバイロメントCGディレクター

栗原直樹 Naoki Kurihara

代表作 FFXIV

Q ご自身が担当した作業内容を教えてください。
A 背景全般の絵作りのディレクションと、制作フローやツールの構築、ゲーム内に実装するデータの作成とレイアウト、ワールドマップのデザインや作成、問題が起きた箇所のフォローアップなど、いろいろなことに対応しました。もちろん、たくさんの人に助けていただきながらです。
Q ヴァリスゼアという世界全体を、どのようなコンセプトで制作しましたか?
A 「説得力を感じさせるファンタジー」をコンセプトとして意識しました。クリスタルはFFシリーズ全体を通して重要なモチーフになっていますが、それが生活用品として利用されている部分は、今作ならではの特徴だと思います。
Q 各地のマザークリスタルを表現するうえで、もっとも気をつけた要素は何でしたか?
A とても大きくてその土地の象徴となる存在なので、マップに配置したときに印象的に見えつつも周囲から浮いてしまわないように気をつけました。そこはライティング班にとても助けられた部分ですね。
Q 黒の一帯はどんなコンセプトで制作しましたか?
A 枯れてしまった地域、新しい芽吹きが感じられない環境をイメージしました。過去の繁栄の残骸である空の文明の遺物は白がモチーフなので、黒と白のコントラストの対比も意識しています。
Q 意外な意図をこめたデザインを教えてください。
A ワールドマップのベースデザインは皆川(皆川裕史氏:アートディレクター)と相談しながら決めたのですが、ジオラマがコンセプトになっています。マップ上で国境を隔てているラインも、よく見るとジオラマっぽい作りにしているんですよ。

自分だけが知っている本作の秘密

ワールドマップの各種デザインはわりと自由にやらせてもらっていて、マップ上にある都市のシンボルアイコンを作るさいは、学生時代に自作したペーパーウェイトを参考にしました。ロザリア公国の首都ロザリスが、ペーパーウェイトとして一番使いやすそうだと思ってます。

リードエンバイロメントアーティスト

福澤 礼 Rei Fukuzawa

代表作 FFIX、FFX、FFXII、FFXIV、キングダム ハーツ

Q ご自身が担当した作業内容を教えてください。
A 背景班全体の運営やスケジュール管理といったマネージメント業務全般のほか、ステージのマップやカットシーン用のイベントマップの制作およびディレクションを担当しました。
Q 過去のFFシリーズ作品を参考にした部分や、変えようとした部分はありましたか?
A FFシリーズは毎回テイストがちがうので、とくに意識はしていません。しいて言えば、今作は過去作にくらべてリアルな世界観になっているため、あまりファンタジーに寄りすぎないようにしたことでしょうか。開発初期は渋めの絵作りを意識しすぎて、彩度が低く非常に地味な絵になっていました。
Q 建造物の場所と自然環境の場所では、背景の作りやすさに差はありますか?
A 人によって得意不得意があるので一概には言えませんが、個人的には建造物は規則性があるぶん正解がわかりやすく、作りやすいと思います。自然環境のほうは、バトルのために地面をなるべく平らにする必要があるなど、ゲームの仕様が関わってくるので、リアルに作るのはなかなか難しいです。
Q 家具や荷物、看板といった小道具を作成するうえで心掛けたことはありますか?
A 小さなコップでもカットシーンなどで画面いっぱいにアップになることがあるので、近くへ寄っても破綻しないようディテールに気を使いました。
Q 次回作ではどんなことに挑戦したいですか?
A 今作の経験を活かして、よりクオリティの高いグラフィックの作成に挑戦していきたいですが、長いあいだ中世寄りな世界観に関わってきたので、つぎはSF物をやってみたいですね。

自分だけが知っている本作の秘密

本作の3Dモデルは、すべてスケール比をごまかさずに作っています。ゲーム内で最大のものはアルテマが呼び出す闇のクリスタルで、高さ60kmで作成しました。その内部のオリジンは直径が6km以上あって、じつは各国のフィールドのマップより大きいんです。

INDEX

CHAPTER 2

バトルシステム

BATTLE SYSTEM

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA



01 バトルの基礎知識

› 関連ワード
バトル

探索中に敵に見つかると、その画面のまま戦闘(バトル)がはじまる。敵を全滅させるか敵の追跡範囲から逃げればバトルは終わるが、それまでは装備変更やセーブといった一部の行動が制限される。

プレイモード

CHECK バトルの難しさには、プレイモード(→P.200)が大きく影響する。

バトルに関係するプレイモードごとのちがい

※赤い太字は、アクションフォーカスと異なるもの

プレイモードによって変わる要素		プレイモード			
		ストーリーフォーカス	アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ	アルティマニアック チャレンジ(→P.390)
クライヴ関連	レベル上限	50	50	**100**	**80**
	敵に与えるダメージ量	1.0倍	1.0倍	1.0倍	**0.75倍**
	敵のウィルを減らせる量	1.0倍	1.0倍	1.0倍	**0.75倍**
	ダメージで減ったHPゲージのうち白ゲージになる割合(→P.96)	**50%**	30%	30%	30%
	リジェネ状態の1秒ごとの回復量	**最大HPの1%**	最大HPの0.5%	最大HPの0.5%	最大HPの0.5%
	リトライ時の回復アイテム	補充される	補充される	**基本的に補充されない**	**(リトライできない)**
エネミー関連	レベル(トレーニングをのぞく)	50が最高	50が最高	**93が最高**	**83が最高**
	最大HP(※1)	**0.7倍**	1.0倍	**1.25倍**	**1.25倍**
	攻撃力(※1)	**0.9倍**	1.0倍	1.0倍	**2.0倍**
	通常の敵のウィル(※1)	**0.8倍**	1.0倍	**1.25倍**	**3.75倍**
	強敵とボスのウィル(※1)	**0.8倍**	1.0倍	**1.25倍**	**1.25倍**
	複数の敵がいるときに同時に襲ってくる最大数	**1体**	2体	**4体**	**8体**
	行動間隔	通常	通常	通常	**短め**

※上記のほか、ファイナルファンタジーチャレンジでは、出現する敵の種類や数がほかのモードとは異なる場合がある
※1……レベルごとの基本値(→P.496~497)に対する倍率

サポートアクセサリ

CHECK 「サポートアクセサリ」を装備すると、攻撃や回避を自動で行なえる。

サポートアクセサリについて覚えておきたいこと

- どのプレイモードでも利用できる
- 装備するデメリットはない
- 戦闘態勢時の画面左上や装備画面のアクセサリ欄には、サポートアクセサリに対応したマークが並び、装備中のものが明るく表示される(右記を参照)
- 装備中は『アレテ・ストーン』の「アーケードモード」(→P.390)に挑戦できない
- 『アレテ・ストーン』の「クロノス石塔群(HARD)」(→P.393)では、装備が固定されるため利用できない

サポートアクセサリの種類

名前	自動化される行動	対応するマーク	詳細
《オートアタック》の指輪	アビリティやフィートの使用、トルガルコマンドによる攻撃		P.473
《オートドッジ》の指輪	ドッジ、タイタンブロック、バハムートドッジ、シヴァスナップ		P.473
《オートスロー》の指輪	なし(クライヴが攻撃を受ける直前に時間の流れが遅くなる)		P.473
《オートポーション》の指輪	ポーションやハイポーションの使用		P.473
《オートトルガル》の指輪	トルガルコマンドによる攻撃		P.473



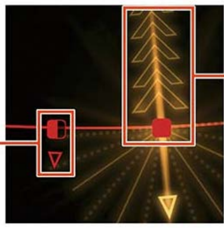
⬅バトル中は装備画面を開かなくても、画面左上を見れば装備中のサポートアクセサリを確認できる。

エネミーレーダー

CHECK 敵が画面外にいるときは、その方向などを示すレーダーが表示される。

エネミーレーダーの見かた

敵がいる方向を示すマークで、下記の特徴がある。
- クライヴとの距離が遠いほど四角が小さくなる
- 敵のHPが減るほど四角の赤い部分が少なくなる
- クライヴの追跡をやめた敵のマークは白くなる
- 強敵とボスは四角部分が大きく、特定の強敵とボスには「BOSS」の文字が、クエストの討伐対象とリスキーモブには専用のマークが表示される



敵がこちらに弾を撃つ直前や体当たりをする直前に表示されるマーク。味方の回復や強化を行なうときは、同じ形で緑色のマークが表示される。

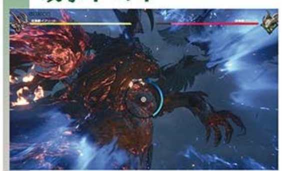
戦闘中のイベント

CHECK ボスとのバトルでは、表示されたボタンを押すイベントが発生することがある。

戦闘中のイベントの仕組み

- 下の写真の3種類があり、バトルごとにどの場面でどのイベントが発生するかが決まっている
- 攻撃イベントと回避イベントは、ボタン入力に時間制限がある。残り時間は丸いゲージで示され、時間切れになるか、■ボタンと R1 ボタンの正しくないほうを押すと失敗になる(それ以外のボタンを押しても失敗にならない)
- 競り合いイベントには時間制限がなく、操作をまちがえても失敗にならない
- 失敗時に敵から攻撃を受けることもあるが、そのダメージではHPがゼロにならない(HPが1までしか減らない)
- ファイナルファンタジーチャレンジでは、押すボタンと残り時間を示すゲージが表示されない。ただし、画面全体に広がる色で、イベントの種類は判別可能(下の写真を参照)

攻撃イベント



制限時間内に■ボタンを押せば成功となり、敵にダメージを与えたりテイクダウンさせたりできる。

回避イベント



制限時間内に R1 ボタンを押せば成功となり、敵の攻撃をかわしたりカウンターで反撃したりできる。

競り合いイベント



■ボタンを特定の回数だけ押せば成功となり、受け止めた敵の攻撃を押し返すなどの行動をとれる。

リトライ

CHECK 特定のバトルでゲームオーバーになると、直前の場面からやり直す「リトライ」が選べる。

リトライ後のクライヴの状態

- HPが満タンになる
- 回復アイテムが補充される(右表を参照)
- すべてのアビリティの「再使用可能になるまでの時間」がゼロになり、すぐに使用できる
- リミットブレイクゲージが、ゲームオーバーになったフェーズ(※2)開始時の量にもどる
- メガフレアゲージ(→P.165)がゼロになる。斬鉄剣ゲージ(→P.172)の量はゲームオーバー時と変わらない

リトライ後のアイテムの数

アイテムの種類	プレイモード	
	ストーリーフォーカス、アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
ポーション	最大数まで補充される	そのフェーズ(※2)開始時の数にもどるが、0~1個だった場合は2個に補充される
ハイポーション	最大数まで補充される	そのフェーズ(※2)開始時の数にもどる
上記以外(まもりの薬など)	そのフェーズ(※2)開始時の数にもどる	そのフェーズ(※2)開始時の数にもどる

※2……フェーズの詳細はP.495を参照。一部のバトルでは、リトライ時にフェーズの途中から再開できる場合がある

02 パーティ

› 関連ワード

パーティ

操作キャラクター(おもにクライヴ)と、同行している仲間たちの総称。パーティメンバーは物語の進行に合わせて何度も入れかわり、参加しているキャラクターは、ステータス画面の右下に表示される。

仲間

CHECK ほとんどの場面では、パーティにいる数人の仲間たちがバトルで共闘してくれる。

仲間のおもな特徴

- レベルは、パーティ加入時のクライヴと同じ。それ以外のステータスは、レベルに応じてP.96の方法で決まる
- 自分の判断で行動する
- どれだけ攻撃されても戦闘不能状態にならない
- 敵を攻撃したときのダメージ量やウィル減少量にいくつかの制限がある(下記を参照)
- プロテス状態のゲージを減らす量(→P.108)が20分の1に減る



⬆仲間のなかには、HP自動回復の効果やステータス上昇の効果でクライヴを援護する者もいる。

ダメージ量やウィル減少量に関する仲間の制限

- 強敵やボスに与えるダメージ量やウィルを減らす量が20分の1に減る
- 強敵やボスのHPを残り1までしか減らせず、トドメを刺すことができない
- 強敵やボスのウィルを「残り50%寸前」や「残り0%寸前」までしか減らせず、ひるませることやテイクダウンさせることができない
- 『アレテ・ストーン』の「アーケードモード」では、大半の敵のHPとウィルを減らせない(→P.390)

※トルガルコマンドによる攻撃(サポートアクセサリで発動した場合を含む)は、上記の制限を受けない

TIPS

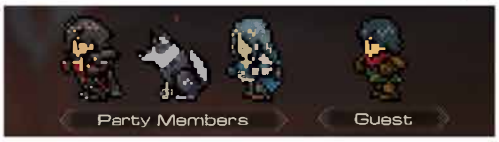
- トルガルは仲間のなかでも特別な存在で、独自の特徴がいくつもある(→P.188)
- それぞれの仲間は、攻撃力がクライヴよりも高めになっている。ただし、行動間隔が長いうえ、強敵やボスに対してはダメージ量やウィル減少量が20分の1に減るので、仲間の攻撃だけに頼るのはひかえたい

ゲスト

CHECK 仲間のなかには、「ゲスト」として一時的にパーティに加わるキャラクターもいる。

ゲストとして参加するキャラクター

- ウェイド(IV-5「再会」とVII-1「鳴動する世界」での加入時)
- テオドール



⬆ステータス画面で表示される「Guest」の文字が、ゲストの目印。ゲストは、クライヴが別の地域へ行くとパーティから外れ、その地域にもどると再加入する。

BATTLE SYSTEM
バトルシステム

03 召喚獣

› 関連ワード
召喚獣
ドミナントの顕現によって姿を現す強大な存在。火や風といった属性ごとに1体ずついるが、火の召喚獣は例外的にフェニックスとイフリートの2体が確認されている。

召喚獣の装備

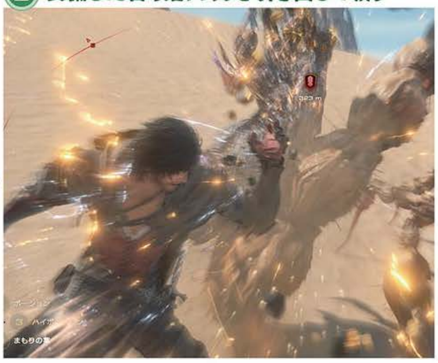
CHECK クライヴは、召喚獣を装備し、その力の一部を引き出して戦うことができる。

① メインメニューで召喚獣を装備する



⬆装備画面では、手に入れた召喚獣のなかから1～3種類を装備できる。さらに、それぞれの召喚獣には1～2種類のアビリティをセット可能。

② 装備した召喚獣の力を引き出して戦う



⬆特定のボタンを押せば、装備した召喚獣のアビリティやフィートを使える(→P.99)。力を引き出す召喚獣は L2 ボタンを押すたびに切りかえ可能。

TIPS
- クライヴが力を引き出せる召喚獣は、物語を進めると8体に増える(→P.101)
- 各アビリティは、それを習得できる召喚獣にのみセットできるが、MASTER化すれば別の召喚獣にもセット可能になる(→P.100)
- イフリートは装備することができないが、そのアビリティはフェニックスにセット可能

召喚獣の操作

CHECK 特定のバトルでは、イフリートなどの召喚獣を操作して戦うことになる。

操作する召喚獣のおもな特徴

- アビリティとフィートが独自のものになる
- 最大HPがクライヴの51倍に、それ以外のステータスはクライヴと同じ値になる。ただし、アクセサリによる上昇分は反映されない
- クライヴがサポートアクセサリを装備していた場合は、召喚獣もその効果を得る(※1)
- 敵に与えるダメージ量が通常の51倍になる(敵がこちらに与えるダメージ量も51倍になる)
- 特定の場面では、敵の技を覚える「ラーニング」を行ない、使えるアビリティが増える。覚えたアビリティは、以降のバトルでも使用でき、「つよくてニューゲーム」(→P.200)でも引き継げる



⬆召喚獣を操作するときは、戦う相手も召喚獣などの巨大な敵なのが特徴。場面によっては、空を飛んだり長い道を走ったりと、通常のバトルにはない展開になることも。

※1……《オートアタック》の指輪では「空中を飛んで戦う特定の場面で照準を合わせやすくなる効果」が、《オートポーション》の指輪では「『ファイアアライト』を自動的に使う効果」が追加で得られる

INDEX



04 ステータス

› 関連ワード
ステータス

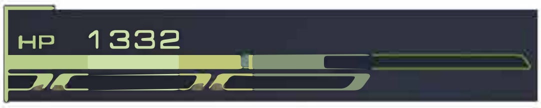
HPや攻撃力といった、戦闘能力に関わる数値。レベルアップしたり装備をより強いものに変えたりすることで上昇し、そのぶんバトルを有利に進められるようになる。

ステータスの種類

CHECK ステータスには下記の8種類がある。ウィルの役割が味方と敵で異なる点には注意。

ステータスの種類と役割

名前	役割
レベル(Lv.)	強さの目安。クライヴとトルガルは、経験値をためることでレベルが上がる(右ページとP.188を参照)
経験値(EXP)	バトル勝利時かクエスト達成時に獲得でき、ある程度たまるとレベルが上がる
HP(ヒットポイント)	ダメージを受けるたびに減り、ゼロまで減ると戦闘不能状態になる。減ったHPは、アイテムのほか、リジェネ状態や「転生の炎」などで回復可能(→P.106)
アビリティポイント	アビリティやフィートの習得・強化・MASTER化に使うポイント(→P.100)
攻撃力	敵に与えるダメージ量に影響する(→P.106)
防御力	自分が受けるダメージ量に影響する(→P.106)。エネミーの防御力はすべてゼロ
ウィル	クライヴたちの場合は、敵のウィルを減らす量に影響する(→P.107)。エネミーの場合は、攻撃を受けるたびに減り、ゼロになるとひるむかテイクダウンが発生する(→P.103、107)
腕力	攻撃力の基本値。これに装備の値を足したものが、実際の攻撃力になる
活力	防御力の基本値。これに装備の値を足したものが、実際の防御力になる
意志力	ウィルの基本値。これに装備の値を足したものが、実際のウィルになる



←HPの残り具合はHPゲージで確認可能。クライヴの場合は、ダメージを受けて減ったゲージの一部が「白ゲージ」になる(→P.106)。

ステータスの決まりかた

CHECK クライヴの最大HPや攻撃力などの高さは、レベルと装備をもとに決まる。

各キャラクターのステータスの決まりかた

キャラクター		ステータスの決まりかた
操作キャラクター	クライヴ	レベルごとのステータス(右ページを参照)に装備の値を足した値になる
操作キャラクター	ジョシュア(少年時)	レベル、腕力、活力、意志力はその時点のクライヴと同じ値になる。最大HP、攻撃力、防御力、ウィルは、装備が異なることでクライヴと差が出る場合もある
操作キャラクター	召喚獣	最大HP以外は基本的にその時点のクライヴと同じ値になる(→P.95)
仲間		レベル、腕力、活力、意志力はパーティ加入時点のクライヴと同じ値になる。攻撃力は腕力の4倍(クライヴ少年時のウェイドとタイラーは2.5倍、フェニックスは1.0倍)に、ウィルは意志力の4倍に、防御力は活力と同じ値になる



クライヴ(少年時)



ジョシュア(少年時)

← I-6 「不死鳥の雛」(→P.207)で操作が切りかわる前後のクライヴとジョシュアのステータス。基本的に、いずれも同じ値になっている。

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

クライヴのレベルごとのステータス

レベル	必要な経験値（つぎのレベルまで）	最大HP	腕力	活力	意志力	レベル	必要な経験値（つぎのレベルまで）	最大HP	腕力	活力	意志力
5	50	800	15	10	15	53	216000	3150	134	149	134
6	60	820	17	12	17	54	259200	3200	137	152	137
7	70	850	19	14	19	55	311040	3250	139	155	139
8	80	900	21	16	21	56	373248	3300	142	158	142
9	90	950	23	18	23	57	447898	3350	145	161	145
10	100	1000	25	20	25	58	537477	3400	147	164	147
11	120	1050	27	23	27	59	644973	3450	150	167	150
12	144	1100	30	26	30	60	773967	3500	153	170	153
13	173	1150	32	29	32	61	928760	3550	155	173	155
14	207	1200	35	32	35	62	1114513	3600	158	176	158
15	249	1250	37	35	37	63	1337415	3650	160	179	160
16	299	1300	40	38	40	64	1604898	3700	163	182	163
17	358	1350	42	41	42	65	1925878	3750	166	185	166
18	430	1400	45	44	45	66	2311053	3800	168	188	168
19	516	1450	47	47	47	67	2773264	3850	171	191	171
20	619	1500	50	50	50	68	3327917	3900	174	193	174
21	743	1550	52	53	52	69	3993500	3950	176	195	176
22	892	1600	55	56	55	70	4792200	4000	179	197	179
23	1070	1650	57	59	57	71	5750640	4050	182	199	182
24	1284	1700	60	62	60	72	6900768	4100	184	201	184
25	1541	1750	62	65	62	73	8280922	4150	187	203	187
26	1849	1800	65	68	65	74	9937106	4200	189	205	189
27	2219	1850	67	71	67	75	10000000	4250	192	207	192
28	2662	1900	70	74	70	76	10000000	4300	195	209	195
29	3195	1950	72	77	72	77	10000000	4350	197	211	197
30	3834	2000	75	80	75	78	10000000	4400	200	213	200
31	4601	2050	77	83	77	79	10000000	4450	203	215	203
32	5521	2100	80	86	80	80	10000000	4500	205	217	205
33	6625	2150	82	89	82	81	10000000	4550	208	219	208
34	7950	2200	85	92	85	82	10000000	4600	211	221	211
35	9540	2250	87	95	87	83	10000000	4650	213	223	213
36	11448	2300	90	98	90	84	10000000	4700	216	225	216
37	13737	2350	92	101	92	85	10000000	4750	218	227	218
38	16484	2400	95	104	95	86	10000000	4800	221	229	221
39	19781	2450	97	107	97	87	10000000	4850	224	231	224
40	23738	2500	100	110	100	88	10000000	4900	226	233	226
41	28485	2550	102	113	102	89	10000000	4950	229	235	229
42	34182	2600	105	116	105	90	10000000	5000	232	237	232
43	41019	2650	108	119	108	91	10000000	5050	234	239	234
44	49222	2700	110	122	110	92	10000000	5100	237	241	237
45	59067	2750	113	125	113	93	10000000	5150	240	243	240
46	70880	2800	116	128	116	94	10000000	5200	242	245	242
47	85056	2850	118	131	118	95	10000000	5250	245	247	245
48	102067	2900	121	134	121	96	10000000	5300	247	249	247
49	122481	2950	124	137	124	97	10000000	5350	250	251	250
50	146977	3000	126	140	126	98	10000000	5400	253	253	253
51	150000	3050	129	143	129	99	10000000	5450	255	255	255
52	180000	3100	131	146	131	100	―	5500	258	257	258

※ストーリーフォーカスとアクションフォーカスでは、レベルの上限は50
※クライヴの初期レベルは10（I-3「ナイトの誇り」開始時はLv.5／→P.205）

BATTLE SYSTEM

バトルシステム

05 基本アクション

› 関連ワード

アクション

キャラクターやエネミーが移動、攻撃、防御、回復などをするときの動作。操作キャラクターの場合は、以下の基本的なもののほか、操作方法と状況に応じてさまざまなアクションが行なえる。

移動

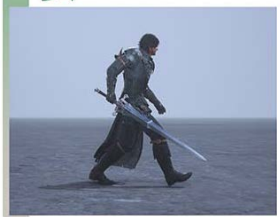
CHECK 操作キャラクターのおもな移動手段は下記の3種類。

走る



左スティックを深く傾けると、その方向へすばやく移動する。フィールド探索時は、しばらく走るとダッシュするが、バトル中はダッシュせずに同じ速度で走りつづける。

歩く



左スティックを浅く傾けると、その方向へゆっくり移動する(傾ける角度に応じて移動速度は2段階に変化)。ロックオン中に後退するときなどは、左スティックを深く傾けても歩く。

ジャンプ



⊗ボタンを押すと、真上か左スティックの入力方向へジャンプする。敵の頭部や空中にいる敵など、高い位置を攻撃したいときに役立つ。

TIPS

- アビリティやフィートのなかには、走るよりも速く移動できるものがある(→P.118)
- 特定の敵の攻撃をジャンプでかわすこともできる(→P.118)
- 『ストンプ』を使えば、敵を踏み台にして空中で1～2回ジャンプできる(→P.131)

消費アイテムの使用

CHECK ポーションやまもりの薬などの消費アイテムは、2種類の方法で使用できる。

使用方法①：ショートカットで選ぶ



メインメニューのアイテム画面では、アイテムショートカット(方向キーの上と右と下)に消費アイテムを登録可能。登録したアイテムは、メインメニューを開かなくても、方向キーを入力するだけで使える。

使用方法②：アイテム画面で選ぶ



各アイテムは、メインメニューのアイテム画面で⊗ボタンを長押しすることでも使用できる。ショートカットに登録していないアイテムも使えるうえ、メインメニューの表示中はバトルの進行が止まるのが利点。

TIPS

- アイテムは、アクションやダメージの動作中でも使えるうえ、その動作は中断されない
- 特定のクエストを達成すると、アイテムの回復量や効果時間をアップさせたり、最大所持数を増やしたりできる(→P.441)

BATTLE SYSTEM
バトルシステム

06 アビリティとフィート

› 関連ワード
アビリティとフィート

アビリティとは、キャラクター自身が会得している剣技や、召喚獣から引き出せる力のこと。フィートは、召喚獣が持つ能力のひとつで、時間をおかずに連続で使用できるなど、アビリティと異なる点がいくつかある。

アビリティとフィートの分類

CHECK アビリティとフィートは、発動するアクションをもとに、いくつかに分類される。

アビリティとフィートの分類

大分類		小分類	入力するボタン	該当するもの
アビリティ	共通アビリティ	剣攻撃	□(※1)	コンボ、エアリアルコンボ、ランジ、ダウンスラスト、バーニングブレード、バニッシュ(※2)、リカバリーストライク(※2)など
		魔法	△	魔法、チャージショット、マジックバースト
		ジャンプ	×	ジャンプ、ストンプ
		回避	R1	ドッジ、プレシジョンドッジ、スウィフトリカバリー
		その他	L3＋R3	リミットブレイク
			R2＋タッチパッドボタン	挑発
	召喚獣アビリティ	(各召喚獣の名前)	R2＋□か R2＋△	召喚獣ごとに4種類(イフリートは2種類)
フィート		(各召喚獣の名前)	○	召喚獣ごとに1種類(イフリートには存在しない)

※召喚獣アビリティとフィートをまとめて「召喚獣アクション」と呼ぶ
※小分類の「剣攻撃」などは、アビリティ画面でアビリティやフィートを選んでいるときに名前の下に表示されるもの
※1……『ランジ』『ダウンスラスト』は「×＋□」
※2……アビリティ画面には存在しないが、最初から習得＆MASTER化した状態になっている

アビリティとフィートのちがい

CHECK 共通アビリティ、召喚獣アビリティ、フィートには以下のちがいがある。

共通アビリティと召喚獣アビリティとフィートのおもなちがい

異なる要素	共通アビリティの場合	召喚獣アビリティの場合	フィートの場合
初期の習得状況	習得済みのものが多い	召喚獣ごとに、未習得が2種類、習得済みが2種類ある(イフリートは未習得が2種類あるのみ)	最初から習得済み
習得したものを使うための準備	なし(習得しているだけで使用できる)	装備した召喚獣にそのアビリティをセットする	そのフィートを持つ召喚獣を装備する
どの召喚獣に切りかえているときに使えるか	すべての召喚獣で使える	そのアビリティをセットした召喚獣のときのみ使える	そのフィートを持つ召喚獣のときのみ使える
再使用	すぐにできる(リミットブレイクは、ゲージをためることが必要／→P.102)	一定時間後にできる	すぐにできる
動作中にスーパーアーマー状態(→P.105)になるか	ならない(例外はP.105を参照)	なる(例外はP.105を参照)	ならない(例外はP.105を参照)

習得と強化とMASTER化

CHECK アビリティ画面では、アビリティポイントを使ってアビリティの習得などができる。

アビリティポイントの入手方法

- バトルに勝利する(そのバトルで倒した敵のぶんがまとめて手に入る)
- クエストを達成する(→P.330)
- 支援品を受け取る(→P.432)

※特定のアクセサリを装備していれば、通常のバトルで入手できるアビリティポイントの量が増える(→P.472)

習得・強化・MASTER化のちがい

要素	解説
習得	そのアクションが使用可能になる。フィートと半数以上のアビリティは、最初から習得済みになっている
強化	アクションの性能が上がる。「強化」ができるのは、共通アビリティの『リミットブレイク』とすべての召喚獣アビリティのみ
MASTER化	召喚獣アビリティの場合はどの召喚獣にもセット可能になり、共通アビリティとフィートの場合はアクションの性能が上がる。『コンボ』などの一部のアビリティは、最初からMASTER化している

習得状況をリセットできる



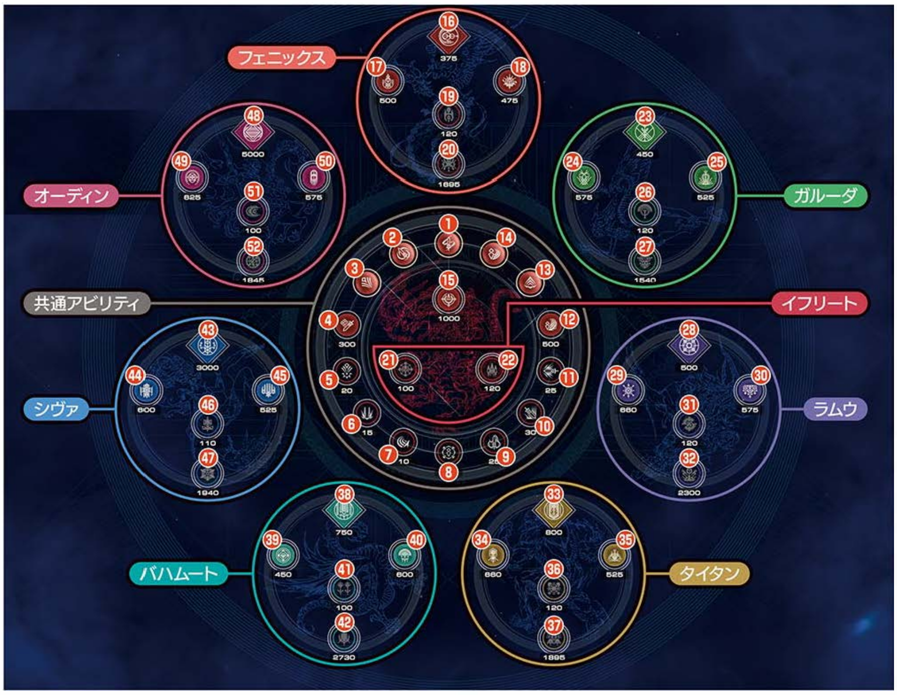
↑アビリティ画面では、右記の方法で習得状況をリセットできる。割り振ったアビリティポイントが全部もどってくるうえ、何度でも自由に行なえるので安心だ。

習得状況をリセットする方法

方法	操作方法	リセットされるもの
ポイントリセット	◼ボタン長押し	選択中のアビリティまたはフィートのみ
すべてリセット	タッチパッドボタン長押し	すべてのアビリティとフィート

※R3ボタンで保護したアビリティやフィートはリセットされない

アビリティ&フィート習得データ



FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

召喚獣の解放条件

召喚獣	解放条件	召喚獣	解放条件
フェニックス	火の召喚獣と戦う (→P.207／※1)	タイタン	フーゴを倒す (→P.261)
イフリート	炎影のイフリートを倒す (→P.233)	バハムート	召喚獣バハムートを倒す (→P.289)
ガルーダ	ベネディクタを倒す (→P.219)	シヴァ	バルナバス(1回目)と戦う (→P.307)
ラムウ	トランスグレサー・ティフォンを倒す (→P.241)	オーディン	バルナバス(2回目)を倒す (→P.317)

※1……フィートと一部のアビリティは、解放前でも使用できる

アビリティとフィートの習得・強化・MASTER化に必要なアビリティポイント

※「1」などの番号は、左ページの図に対応　※「——」はその段階がないことを示す
※最初から習得しているかMASTER化しているものは、その段階に「初期」と記載している

アビリティ名	必要なアビリティポイント			詳細
	習得	強化	MASTER化	
▼共通アビリティ				
1 コンボ	——	——	初期	P.124
2 エアリアルコンボ	——	——	初期	P.126
3 魔法	——	——	初期	P.127
4 マジックバースト	初期	——	300	P.124
5 チャージショット	20	——	250	P.127
6 ストンプ	15	——	170	P.131
7 スウィフトリカバリー	10	——	——	P.136
8 挑発	40	——	——	P.131
9 バーニングブレード	25	——	180	P.136
10 ダウンスラスト	30	——	150	P.135
11 ランジ	25	——	200	P.134
12 プレシジョンドッジ	初期	——	500	P.132
13 ジャンプ	——	——	初期	P.98
14 ドッジ	——	——	初期	P.132
15 リミットブレイク(※2)	初期	1000	2000	P.137
▼フェニックスのアビリティ&フィート				
16 フェニックスシフト	初期	——	375	P.146
17 ライジングフレイム	初期	500	1000	P.146
18 スカーレットサイクロン(※3)	初期	475	1000	P.147
19 ヒートウェイヴ(※3)	120	620	1000	P.148
20 転生の炎(※3)	1695	2390	4250	P.148
▼イフリートのアビリティ				
21 ウィル・オ・ウィクス	100	600	1000	P.149
22 イグニッション	120	525	1000	P.148
▼ガルーダのアビリティ&フィート				
23 ガルーダエンブレイス	初期	——	450	P.150
24 ガウジ	初期	575	1000	P.150
25 ウィケッドホイール	初期	525	1000	P.151
26 ルックスガンビット	120	660	1000	P.152
27 エリアルブラスト	1540	2005	4000	P.152
▼ラムウのアビリティ&フィート				
28 ラムウジャスティス	初期	——	500	P.153
29 パイルドライブ	初期	660	1000	P.154
30 サンダーストーム	初期	575	1000	P.154
31 ライトニングロッド	120	525	1000	P.155
32 裁きの雷	2300	3140	5500	P.156
▼タイタンのアビリティ&フィート				
33 タイタンブロック	初期	——	800	P.157
34 ワインダップ	初期	660	1000	P.158
35 激震	初期	525	1000	P.160
36 レイジングフィスト	120	600	1000	P.162
37 大地の怒り	1895	2525	4500	P.162
▼バハムートのアビリティ&フィート				
38 バハムートウィング	初期	——	750	P.164
39 インパルス	初期	450	1000	P.166
40 フレアブレス	初期	600	1000	P.166
41 サテライト	100	700	1000	P.167
42 ギガフレア	2730	3250	6000	P.168
▼シヴァのアビリティ&フィート				
43 シヴァスナップ	初期	——	3000	P.168
44 アイスエイジ	初期	600	1000	P.170
45 メズマライズ	初期	525	1000	P.170
46 ライム	110	550	1000	P.171
47 ダイヤモンドダスト	1940	2575	4500	P.172
▼オーディンのアビリティ&フィート				
48 オーディンアーム	初期	——	5000	P.172
49 グングニル	初期	625	1000	P.178
50 天の叢雲	初期	575	1000	P.179
51 境界転移	100	700	1000	P.180
52 斬鉄乱舞	1845	2420	4250	P.180

※2……炎影のイフリートを倒すと(→P.233)、アビリティ画面に出現する
※3……火の召喚獣と戦うまでは(→P.207)、ロックされていて習得できない



07 リミットブレイク

〉関連ワード
リミットブレイク
人の姿のまま召喚獣の力を身に宿す「半顕現」によって、クライヴが限界を突破した状態。時間制限があるものの、攻撃面と防御面の両方が大幅に強化される。

リミットブレイクゲージ

CHECK リミットブレイクゲージは、バトル中の行動やアイテムの効果によってたまる。

リミットブレイクゲージの量

1本につき8400

※数値は画面に表示されない



⬆リミットブレイクゲージは、HPゲージの下に表示される。最初は2本だが、アビリティの「リミットブレイク」強化後は3本に、MASTER後は4本に増える。

リミットブレイクゲージがたまる条件

条件	たまる量
敵にダメージを与える	当てた攻撃ごとに異なる(→P.125～180)。ガードやプロテス状態などで攻撃を防がれた場合は3分の1に減る
敵の攻撃でダメージを受ける	ゲージ1本分のうち「クライヴの最大HPに対するダメージ量の割合」と同じ量(たとえば、最大HPの20%分のダメージなら0.2本分増える)

条件	たまる量
敵の攻撃を受ける直前に回避を行なう(→P.133、165、169)	420(0.05本分)
「タイタンブロック」「プレシジョン・ブロック」で攻撃をガードする(→P.157)	その攻撃でダメージを受けた場合の増加量の5分の1か同じ量
英雄の薬を使う	1秒ごとに744(12秒で1本強のペース)
ラストエリクサーを使う	満タンになる

リミットブレイクの発動

CHECK リミットブレイクを発動すると、攻撃・防御・回復すべてで役立つ効果が得られる。

リミットブレイクの仕組み

- 最初に発動できるのは、炎影のクライヴとのバトル中(→P.233)。以降も、リミットブレイクゲージを1本以上ためれば、L3＋R3ボタンで発動する
- 地上と空中のどちらでも発動可能。発動したときは、動作終了まで無敵状態になるほか、周囲にいる敵にダメージを与えられる(→P.137)
- あらゆる動作を中断して発動できる。ダメージリアクション中に発動し、敵の追撃をかわすことも可能
- 発動中は、リミットブレイクゲージが「5秒で1本」のペースで減り、ゲージがゼロになるとリミットブレイクが解除される
- 発動中にL3＋R3ボタンを押すとリミットブレイクが中断され、リミットブレイクゲージの「1本分に満たない部分」が失われる

リミットブレイク中の能力

攻撃面を強化するもの
- 剣攻撃と魔法の多くが強化版に変わる(→P.138～145)。強化版にならない攻撃も、与えるダメージ量とウィル減少量が1.1倍に増える

防御面を強化するもの
- 敵の攻撃を受けてもひるまない
- どんなにダメージを受けても戦闘不能状態にならない(HPが1までしか減らない)
- 防御力が1.1倍に上がる
- HPが少しずつ回復する。リジェネ状態とちがい、白ゲージの範囲を超えて回復可能(→P.106)

TIPS
- バーサーカーリングを装備して、敵の攻撃を受ける直前にドッジを行なうと、5秒間、リミットブレイク中の能力のうち、上記の「攻撃面を強化するもの」が得られる(リミットブレイク中に行なった場合は、ゲージの減少ペースが半分になる)



08 攻撃と防御

› 関連ワード
ダメージ量
攻撃がヒットして相手のHPを減らした量。クライヴが敵にダメージを与えたときや敵からダメージを受けたときには、その量を示す数字が表示され、ダメージの大きさを確認できる。

攻撃のタイプと種別

CHECK ほとんどの攻撃は、3種類のタイプと2種類の種別に分類されている。

攻撃のタイプ

タイプ	該当する攻撃
斬撃	剣やツメなどを使った攻撃
打撃	パンチや体当たりなどによる攻撃
魔法	炎や氷や雷などによる攻撃。このタイプの攻撃のみ、プロテス状態のゲージを減らすことができる(→P.108)

攻撃の種別

種別	該当する攻撃
近接	剣技や体当たりのように、武器または肉体が相手に触れる攻撃。相手にガードされると、攻撃を弾き返されてよろける場合がある
遠隔	弾、光線、ブレスといった攻撃。パリィを発動できないが、ガードされてもよろけずにすむ

TIPS
◆ 攻撃のタイプと種別は、敵に与えるダメージ量やウィルを減らす量には影響しない
◆『シヴァスナップ』の『パーマフロスト』(→P.168)は、魔法タイプ以外の近接攻撃にのみ発動する

ダメージリアクション

CHECK キャラクターと通常の敵は、攻撃を受けると下記のようなリアクションをとる。

例①：ひるみ



のけぞったりして行動不能になる。その直後に体勢を立て直し、行動可能な状態にもどる。

例②：転倒(吹き飛び)



攻撃ごとに決まった方向へ吹き飛んで転倒する。攻撃側に引き寄せられる場合も。

例③：転倒(うつ伏せ)



地面にたたきつけられて転倒する。このときは『リカバリーストライク』が使用可能(→P.136)。

攻撃を受けた側ごとのダメージリアクションのとりかた

攻撃を受けた側	ダメージリアクションをとる条件
操作キャラクター	攻撃を受けるたびにリアクションをとる
仲間	通常の敵の攻撃に対しては、3回受けるたびにリアクションをとる。強敵やボスの攻撃に対しては、受けるたびにリアクションをとる
通常の敵	ウィルがゼロになるまでのあいだはリアクションをとらないが、ゼロまで減ってから数秒間(→P.495)は「攻撃を受けるたびにリアクションをとる状態」になり、そのあとでウィルが全回復する。アルティマニアックチャレンジ(→P.390)以外では、敵のウィルがそれほど高くないため、1回の攻撃でウィルがゼロまで減ってリアクションをとることが多い
強敵とボス	基本的にダメージリアクションをとらない。ただし、ウィルが残り50%まで減るとしばらくひるみ、0%になるとテイクダウン(→P.107)が発生して行動不能になる

※攻撃を受けた側がスーパーアーマー状態(→P.105)だと、ダメージリアクションをとらない

TIPS
◆ ダメージリアクションの動作中は基本的に行動不能だが、リミットブレイクのほか、『スカーレットサイクロン』(→P.147)や『境界転移(強化後)』(→P.181)は発動できる

回避行動

CHECK アクションのなかには、無敵状態になってすばやく移動する「回避行動」がある。

回避行動の種類

※「無敵時間」は、動作開始時からその時間だけ無敵状態になることを示す
※「派生受付」は、動作開始からその時間内に敵の攻撃をかわすと、『プレシジョンドッジ』などの別のアクションに派生することを示す

名前	無敵時間	派生受付	詳細
ドッジ	0.33秒	0.23秒(※1)	P.132
ルックスガンビット	1.43秒	0.23秒(※1)	P.152
バハムートドッジ	0.33秒	0.23秒(※1)	P.164
シヴァスナップ	0.5秒	0.1秒(※2)	P.168

※1……『プレシジョンドッジ』MASTER後は0.27秒
※2……『プレシジョンドッジ』MASTER後は0.13秒



⬆どの回避行動も、敵の攻撃を引きつけて行なえば、無敵時間が延びたり強力な反撃が行なえたりといったメリットが得られる。

ガード

CHECK 敵に攻撃されたときには、回避のほかにガードして防ぐという対処法もある。

ガードの仕組み

- キャラクターや一部のエネミーは、武器などで身を守るアクションを行なえる。その動作中は、相手からの攻撃をガードしてダメージを受けずにすむ
- クライヴは『タイタンブロック』(→P.157)と『レイジングフィスト』(→P.162)でガードが可能
- 基本的に、後方からの攻撃はガードできない
- 相手のガードをくずして無防備にする攻撃や、相手にガードされない攻撃もある(右記を参照)
- エネミーにかぎり、「ガードをくずされた直後」や「ガード体勢中にガード不能の攻撃を受けた直後」は、受けるダメージ量が1.1倍、ウィルを減らされる量が1.5倍に増える

敵のガードに有効なクライヴの攻撃

ガードをくずす攻撃

- チャージショット
- バーニングブレード
- リミットブレイク発動時の攻撃
- リミットブレイク中の剣攻撃
- 斬鉄剣Lv.1～4
- 召喚獣アビリティの大半の攻撃(下記以外)

ガードされない攻撃

- 敵を凍結させる攻撃(シヴァスナップ、アイスエイジ、ダイヤモンドダスト／→P.168～172)
- 裁きの雷
- 斬鉄剣Lv.5

パリィ

CHECK 自分と敵の攻撃同士がぶつかると「パリィ」が発生して、攻撃を受け流せる。

パリィの仕組み

- クライヴの攻撃と敵の攻撃がぶつかると発生し、敵のみ攻撃が中断されてひるむ
- パリィが発生すると、3秒間、クライヴ以外の時間の流れが遅くなるうえ、再使用待ちのアビリティがあれば、その残り時間の減る速度が3倍に上がる。また、パリィでひるんでいる敵に与えるダメージ量が1.25倍に、ウィルを減らす量が1.5倍になる
- どちらかの攻撃が遠隔攻撃だった場合や、敵の攻撃が受け流せないほど強烈なものだった場合は、攻撃同士がすり抜けるだけでパリィが発生しない



⬆パリィが発生すると、攻撃同士のぶつかった場所が強く光り、時間の流れが遅くなる。周囲の敵にも気をつけながら反撃しよう。

スーパーアーマー状態

CHECK 特定の行動中は、ダメージリアクションをとらない「スーパーアーマー状態」になる。

スーパーアーマー状態になるアクションの例

分類	該当するアクション
共通アビリティ	◆バーニングブレード
召喚獣アビリティ	◆下記以外すべて ・『ワインダップ』『激震』『アイスエイジ』のボタン長押し中の動作 ・『斬鉄乱舞』の動作開始から攻撃をくり出すまで
フィート	◆タイタンカウンター

※リミットブレイク中は、つねにスーパーアーマー状態になる


⬆スーパーアーマー状態のときは、動作を敵に中断される心配がない。ただし、ダメージは通常どおり受けるので、HPがゼロにならないように注意。

無敵状態

CHECK クライヴは、敵の攻撃が当たらない「無敵状態」になることがある。

無敵状態になるアクションの例

分類	該当するアクション
共通アビリティ	◆ドッジ ◆プレシジョンドッジ ◆バーサーカードッジ ◆チャージショット ◆バニッシュ ◆リカバリーストライク ◆スウィフトリカバリー ◆リミットブレイク(発動時)
召喚獣アビリティ	◆各召喚獣の4つ目のアビリティ(※3) ◆スカーレットリカバリー ◆ルックスガンビット ◆プレシジョン・フィスト ◆境界転移(アクションの動作を中断して発動した場合)
フィート	◆エンブレイスダウン ◆プレシジョン・ブロック ◆バハムートドッジ ◆メガフレアドッジ ◆シヴァスナップ ◆パーマフロスト ◆フロストバイト ◆回避一閃 ◆弾き一閃 ◆斬鉄剣Lv.2~5

時間の停止と低速化

CHECK 下記の状況では、クライヴ以外の時間の流れが止まるか遅くなる。

時間の停止や低速化が起こる状況の例

- 《オートスロー》の指輪の効果発動中
- パリィの発動直後
- 下記のアクションの発動直後
  - ・敵の攻撃を引きつけて回避やガードを行なったあとの反撃(『プレシジョンストライク』など)
  - ・チャージゲージ(➡P.159)が赤い部分のときに発動できる攻撃(『プレシジョン・ワインダップ』など)
  - ・ラムウジャスティス
  - ・メガフレアLv.1~4
  - ・境界転移
- 下記のアクションの動作開始から終わりぎわまで
  - ・各召喚獣の4つ目のアビリティ(※3)
  - ・斬鉄剣Lv.2~5


⬅時間が停止または低速化すると、クライヴだけが速く行動可能。しかも、下記のカウント速度には影響しないので、うまく利用すれば有利に戦える(➡P.117)。

時間の停止や低速化の影響を受けないもの

- アビリティが再使用可能になるまでの残り時間
- 味方や敵に発生している状態変化の残り時間
- アビリティやフィートで生成した物体の出現時間(『サテライト』以外は、時間の流れが変わるアクションの動作開始時から攻撃をくり出すまでのあいだのみ、出現時間のカウント速度も変わる)

※3……フェニックスは『転生の炎』、ガルーダは『エリアルブラスト』、ラムウは『裁きの雷』、タイタンは『大地の怒り』、バハムートは『ギガフレア』、シヴァは『ダイヤモンドダスト』、オーディンは『斬鉄乱舞』

HPの回復

CHECK 回復方法によって、HPゲージのどの部分を回復できるかが異なる。

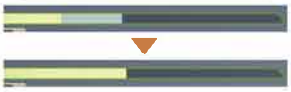
HPのおもな回復方法

※「回復対象」の詳細は下の写真を参照

回復方法		回復対象	回復量
アイテムを使う	ポーション	減少部分→白ゲージ	最大HPの20~44.8%(※1)
	ハイポーション	減少部分→白ゲージ	最大HPの40~98%(※1)
	エリクサー、ラストエリクサー	すべて	全回復
リミットブレイクを発動する		白ゲージ→減少部分	白ゲージ：1秒ごとに62、減少部分：1秒ごとに25
『転生の炎』を使う(→P.148)		白ゲージ	全回復
リジェネ状態になる(→P.108)		白ゲージ	1秒ごとに最大HPの0.5%(ストーリーフォーカスでは1%)
バトルを終了させる		白ゲージ	1秒ごとに最大HPの4%
隠れ家にもどる		すべて	全回復

※1……回復量は、特定のクエストや特定のアクセサリによって増える(→P.441、460)

回復対象が「白ゲージ」



⬆白ゲージ部分のみ回復し、HPゲージの減少している部分は減ったまま。

回復対象が「減少部分→白ゲージ」



⬆減少部分が回復し、その範囲より回復量が多かった場合は白ゲージ部分も回復する。

回復対象が「白ゲージ→減少部分」



⬆白ゲージ部分が先に回復し、そこが終わると減少部分の回復がはじまる。

ダメージ量の変化

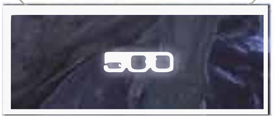
CHECK 特定の状況では、相手に与えるダメージ量に倍率がかかって増減することがある。

敵に与えるダメージ量が変わる状況

状況	変化の倍率	詳細
テイクダウン中の敵を攻撃したとき	1.05~1.5倍	P.107
パリィでひるんでいる敵を攻撃したとき	1.25倍	P.104
敵の弱点を攻撃したとき	1.2倍	P.498
ガードをくずされた直後の敵を攻撃したとき	1.1倍	P.104
リミットブレイク中に特定の攻撃を使ったとき	1.1倍	P.102
ウィルゲージが50%まで減ってひるんでいる敵を攻撃したとき	1.05倍	P.107
アルティマニアックチャレンジに挑戦しているとき	0.75倍	P.390
仲間が強敵やボスを攻撃したとき	0.05倍	P.94
召喚獣(イフリートなど)が攻撃したとき	51倍	P.95

※上記のほか、受けるダメージ量の倍率が特定の状況で変わる敵もいる(→P.506~584)

通常のダメージ表示



増加時のダメージ表示



⬆敵が「受けるダメージ量が増える状況」のときは、ダメージ量の表示が大きくなる。

知識の隠れ家　ダメージ量には攻撃力の値と攻撃の威力が大きく影響する

味方や敵が与えるダメージ量は、右記の計算式で決まる。ランダム要素が含まれていないため、クライヴの攻撃力、相手の防御力、使う攻撃の威力が変わらなければ、基本的にダメージ量は毎回同じになるのが特徴だ。ちなみに、クライヴが威力100の攻撃(地上コンボの2段目など)を敵に当てると、「クライヴの攻撃力と同じ値のダメージ」を与えられる。

ダメージ量の決まりかた

(攻撃側の攻撃力－相手の防御力)
×攻撃の威力÷100×上表の倍率

※掛け算や割り算のたびに小数点以下切り捨て
※攻撃ごとの威力はP.125~193を参照
※エネミーの防御力はすべてゼロ。上記の「相手の防御力」は、クライヴたちがダメージを受けるときのみ影響する
※特定のアクセサリを装備していると、対応する攻撃のダメージ量が増える(→P.461~471)

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA



09 テイクダウン

› 関連ワード
テイクダウン
ウィルゲージがゼロまで減った強敵やボスに発生する、行動不能の状態。ふだんはひるまない敵が無防備になるうえ、その敵に与えるダメージ量が最大1.5倍に増える。

ウィルゲージの減少

CHECK 敵のウィルゲージは、攻撃側のウィルの値と攻撃方法に応じた量だけ減らせる。



⬅ウィルゲージは、強敵の場合はその頭上に、ボスの場合は画面右上に表示される。

ウィルゲージについて覚えておきたいこと

- ウィルゲージの減少量は、左下の計算式で決まる
- ウィルゲージが50%まで減った敵はひるむ(ゲージに50%の位置を示す目盛りがない敵をのぞく)。ひるんでいる敵は『ガルーダエンブレイス』で引き倒すことができ、復帰するまでの時間を延ばせる
- 一部の攻撃は、敵のウィルゲージを「50%寸前」や「0%寸前」までしか減らせず、強敵やボスをひるませたりテイクダウンさせたりできない(該当する攻撃はP.147~177を参照)

ウィル減少量の決まりかた

攻撃側のウィルの値
×攻撃のウィル威力÷100
×右表の倍率

※掛け算や割り算のたびに小数点以下切り捨て
※攻撃ごとのウィル威力はP.125~193を参照
※特定のアクセサリを装備していると、対応する攻撃のウィル減少量が増える(➡P.461~472)

ウィル減少量が変わる状況

状況	変化の倍率	詳細
ガードをくずされた直後の敵を攻撃したとき	1.5倍	P.104
パリィでひるんでいる敵を攻撃したとき	1.5倍	P.104
リミットブレイク中に特定の攻撃を使ったとき	1.1倍	P.102
アルティマニアックチャレンジに挑戦しているとき	0.75倍	P.390
仲間が強敵やボスを攻撃したとき	0.05倍	P.94

※上記のほか、ウィル減少量の倍率が特定の状況で変わる敵もいる(➡P.506~584)

テイクダウンの発生と効果

CHECK テイクダウンの発生中は、攻撃に専念できるうえに敵に与えるダメージ量が増える。

テイクダウンの仕組み

- 敵のウィルゲージがゼロになると、テイクダウンが発生する。戦闘中のイベント(➡P.93)で発生することもある
- テイクダウンの持続時間は、基本的に12秒(例外はP.495を参照)。残り時間は、ウィルゲージの位置に表示される「テイクダウンゲージ」で示される
- テイクダウン中の敵は、受けるダメージ量が増える。その倍率は「テイクダウン中に当てた攻撃のウィル威力の合計」に応じて下表のように上がる



⬆テイクダウン中の敵を攻撃すると、そのときのダメージ倍率が表示される。

テイクダウン中のダメージ倍率の決まりかた

ウィル威力の合計	倍率
899以下	1.05倍
900~1199	1.1倍
1200~1799	1.15倍
1800~2599	1.2倍
2600~3499	1.3倍
3500~4499	1.4倍
4500以上	1.5倍

※攻撃ごとのウィル威力はP.125~193を参照

INDEX

BATTLE SYSTEM

バトルシステム

10 状態変化

関連ワード

状態変化

クライヴたちやエネミーに発生する特殊な状態。発生した側に有利なものと不利なものがあり、うまく利用すれば敵と戦いやすくなる。

状態変化の種類

CHECK 状態変化には以下の種類がある。味方専用のものや敵専用のものも多い。

おもな状態変化

※「おもな発生方法」の【 】内は、誰の行動かを示す

名前	効果	持続時間	おもな発生方法
リジェネ	HPの白ゲージが1秒ごとに最大HPの0.5%(ストーリーフォーカスでは1%)ずつ回復する(→P.106)	9秒	【トルガル】回復(獣の波動)、下弦の咆哮 【トルガル以外の仲間】リジェネ、気つけ薬
プロテス	すべての攻撃を防ぐ魔法障壁で身を守る(防いだ攻撃のタイプが斬撃か打撃なら弾き返して相手をよろめかせる)。魔法障壁の耐久力は水色のゲージで表され、最初は「対象者の最大HPの20%」分だが、魔法タイプの攻撃を防ぐとその攻撃のダメージ量ぶん減る。耐久力がゼロになると、プロテス状態が解除されると同時にひるむ(ダメージは受けない)	∞	【敵】プロテス
バーサク	リミットブレイクの攻撃面を強化する効果(→P.102)と同じ。すでにリミットブレイク中の場合は、リミットブレイクゲージの減少ペースが半分になる	5秒	【クライヴ】バーサーカードッジ(→P.132)
ブレイブ	攻撃力が30%上がり、ウィルが減らなくなる(ひるまなくなる)	20秒	【敵】ブレイブ
ウォークライ	攻撃力が30%上がり、ウィルが減らなくなる(ひるまなくなる)	20秒	【敵】ウォークライ
オーラ	攻撃力が10%上がる	15~20秒	【シド】【ウェイド】オーラ
ちからの薬	攻撃力が10%上がる	60秒(※1)	【クライヴ】ちからの薬
氷の結界	防御力が10%上がる	10秒	【ジル】氷の結界
まもりの薬	防御力が30%上がる	90秒(※1)	【クライヴ】まもりの薬
バリア	敵の攻撃を1回だけ完全に防ぐ	30秒	【ジョシュア(青年時)】バリア
英雄の薬	リミットブレイクゲージが1秒ごとに744ずつたまる	30秒(※1)	【クライヴ】英雄の薬
凍結	全身が凍って行動できなくなる(→P.169)	1~11秒	【クライヴ】フロストバイトなど

※同じステータスが上がる効果が重複したときは(ブレイブ状態とウォークライ状態は重複しない)、それぞれの上昇率が足し算される
※1……クエスト 32「良薬は口に得難し」達成後は1.1倍、69「良薬はさらに得難し」達成後は1.2倍に延びる

状態変化が発生したときの見た目


プロテス


バーサク


氷の結界、まもりの薬


バリア


ブレイブ、ウォークライ


オーラ、ちからの薬


英雄の薬


凍結

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

BATTLE SYSTEM
バトルシステム



11 バトルテクニック

› 関連ワード
バトルテクニック

バトル中にテクニカルな行動をとったときに表示されるメッセージと評価。評価の高さは、「1～3個の★」と「5種類の文字色のメッセージ」を組み合わせた15段階にわかれている。

バトルテクニックの獲得条件

CHECK バトルテクニックは、「アーケードモード」挑戦時に積極的に狙うといい。

バトルテクニックについて覚えておきたいこと

- 同じバトルテクニックの獲得条件を連続で満たすと、より高い評価を得られることが多い。ただし、バトルが終了すると、連続で満たした回数が数え直しになる(一部のバトルテクニックは、敵の攻撃でダメージを受けたときも数え直しになる)
- 『アレテ・ストーン』のトレーニングやアーケードモードでは、バトルテクニックを獲得するたびに「バトルパフォーマンス」が増える(→P.391)。その増加量は評価が高いほど多いが、評価に関係なく増加量がゼロのものもある

バトルテクニックリスト

※「獲得条件」の「○回連続で」については、上記の「覚えておきたいこと」を参照
※「獲得条件」の【以降○ごと】は、以降も表記の数だけくり返すたびに同じバトルテクニック(メッセージ内の「x○」の値は増える)を獲得できることを示す
※「増加量」は、『アレテ・ストーン』のトレーニングやアーケードモードでのバトルパフォーマンスの増加量(→P.391)

メッセージ	★	色	獲得条件	増加量
▼バトルシステム				
Parry	1	水	パリィを発動させた	0
Parry x2	1	緑	パリィを2回連続で発動させた	0
Parry x3	1	虹	パリィを3回連続で発動させた【以降1回ごと】	0
Will Break	1	青	ガード体勢中の敵にガードをくずす攻撃やガード不能な攻撃を当てた	0
Takedown	1	虹	敵をテイクダウンさせた	0
Cinematic Strike	1	緑	攻撃イベントで入力に成功した	20000
Cinematic Evasion	1	緑	回避イベントで入力に成功した	20000
Cinematic Clash	1	緑	競り合いイベントで入力に成功した	20000
▼共通アビリティ(→P.124～136)				
Combo	2	白	地上コンボを同じ敵にすべて当てた	300
Aerial Combo	2	白	空中コンボを同じ敵にすべて当てた	300
Magic Burst	1	白	『マジックバースト(地上)』を当てた	100
Magic Burst x2	1	白	1回の地上コンボ中に『マジックバースト』を2回当てた	100
Magic Burst x3	1	白	1回の地上コンボ中に『マジックバースト』を3回当てた	100
Magic Burst x4	1	青	1回の地上コンボ中に『マジックバースト』を4回当てた	500
Aerial Burst	1	白	『マジックバースト(空中)』を当てた	100
Aerial Burst x2	1	白	1回の空中コンボ中に『マジックバースト』を2回当てた	100
Aerial Burst x3	1	青	1回の空中コンボ中に『マジックバースト』を3回当てた	500
Charged Shot	1	白	『チャージショット』を当てた	100
Charged Lift	2	青	転倒している敵や空中にいる敵に『チャージショット』を当てて打ち上げた	700
Punish	2	青	バニッシュを当てた	700
Mortal Blow	2	水	バニッシュで敵を倒した	4000
Stomp	1	白	敵に『ストンプ』を行なった	0

メッセージ	★	色	獲得条件	増加量
Combination Stomp	1	青	攻撃を当てた直後に「ストンプ」を行なった	0
Precision Dodge	1	青	「プレシジョンドッジ」を発動させた	0
Precision Dodge x2	1	水	「プレシジョンドッジ」を2回連続で発動させた	0
Precision Dodge x3	1	緑	「プレシジョンドッジ」を3回連続で発動させた【以降1回ごと】	0
Precision Counter	1	青	「プレシジョンストライク」を当てた	500
Precision Counter Shot	1	青	「プレシジョンショット」を当てた	500
Lunge	1	白	「ランジ」を当てた	100
Extreme Lunge	2	青	「ランジ」の強化版を当てた	700
Downthrust	1	白	「ダウンスラスト」を当てた	100
Extreme Downthrust	2	青	「ダウンスラスト」の強化版を当てた	700
Burning Strike	1	白	『バーニングブレード(地上)』を当てた	100
Aerial Burning Strike	1	白	『バーニングブレード(空中)』を当てた	100
Swift Recovery	1	白	『スウィフトリカバリー』を使った	0
▼リミットブレイク(→P.137~143)				
Limit Break	1	水	リミットブレイクを発動させた	0
Semi-Prime Finish	1	青	リミットブレイク中に敵を倒した	500
LB Combo	1	緑	リミットブレイク中に地上コンボを同じ敵にすべて当てた	20000
LB Aerial Combo	1	緑	リミットブレイク中に空中コンボを同じ敵にすべて当てた	20000
LB Lunge	2	白	「LB ランジ」を当てた	300
LB Extreme Lunge	1	水	「LB ランジ」の強化版を当てた	2000
LB Downthrust	2	白	「LB ダウンスラスト」を当てた	300
LB Extreme Downthrust	1	水	「LB ダウンスラスト」の強化版を当てた	2000
▼トルガル(→P.188~189)				
Sic	1	白	トルガルコマンドによる攻撃を空中にいる敵か転倒中の敵に当てた	100
Precision Sic	1	青	プレシジョントルガルによる攻撃を当てた	500
Assisted Finish	2	白	トルガルコマンドによる攻撃で敵を倒した	300
▼召喚獣アビリティ全般				
Eikonic Strike	1	青	召喚獣アビリティを当てた	500
Eikonic Vulnerability	1	水	召喚獣アビリティを敵の弱点に当てた	2000
Eikonic Breakthrough	2	水	召喚獣アビリティをパリィでひるんでいる敵に当てた	4000
Eikonic Punishment	1	緑	召喚獣アビリティをテイクダウン中の敵に当てた	20000
Ability Chain	1	水	剣攻撃とその動作を中断して使った召喚獣アビリティを両方とも当てた	2000
Ability Finish	2	水	召喚獣アビリティで敵を倒した	4000
▼フェニックス(→P.146~148)				
Shift Strike	2	白	『シフトストライク(地上)』を当てた	300
Aerial Shift Strike	2	白	「シフトストライク(空中)」を当てた	300
Shift Combo	1	水	「シフトストライク(地上)」からの地上コンボを同じ敵にすべて当てた	2000
Aerial Shift Combo	1	水	「シフトストライク(空中)」からの空中コンボを同じ敵にすべて当てた	2000
Shift Shot	1	白	「シフトショット(地上)」を当てた	100
Aerial Shift Shot	1	白	「シフトショット(空中)」を当てた	100
Lifting Shift Shot	2	白	「シフトショット」を転倒中の敵に当てて起き上がらせた	300
LB Shift Combo	2	緑	リミットブレイク中に「シフトショット(地上)」からの地上コンボを同じ敵にすべて当てた	25000
LB Shift Aerial Combo	2	緑	リミットブレイク中に『シフトショット(空中)』からの空中コンボを同じ敵にすべて当てた	25000
Rising Combo	1	青	「ライジングフレイム」で打ち上げた敵に攻撃を当てた	500
Rising Combo x5	1	水	「ライジングフレイム」で打ち上げた敵に攻撃を5ヒットさせた	2000
Rising Combo x10	2	水	「ライジングフレイム」で打ち上げた敵に攻撃を10ヒットさせた	4000
Rising Combo x15	3	水	「ライジングフレイム」で打ち上げた敵に攻撃を15ヒットさせた	6000
Rising Combo x20	1	緑	「ライジングフレイム」で打ち上げた敵に攻撃を20ヒットさせた	20000
Collateral Cyclone x2	1	緑	「スカーレットサイクロン」を2体の敵に当てた	20000
Collateral Cyclone x3	2	緑	「スカーレットサイクロン」を3体の敵に当てた	25000
Collateral Cyclone x4	1	虹	『スカーレットサイクロン』を4体の敵に当てた	40000
Collateral Cyclone x5	1	虹	「スカーレットサイクロン」を5体の敵に当てた	40000
Collateral Cyclone x6	2	虹	「スカーレットサイクロン」を6体の敵に当てた【以降1体ごと】	50000
Heatwave Counter	3	水	「プレシジョン・ヒートウェイヴ」を当てた	6000

メッセージ	★	色	獲得条件	増加量
Heatwave Counter x2	3	水	『プレシジョン・ヒートウェイヴ』を2回連続で当てた	6000
Heatwave Counter x3	1	緑	『プレシジョン・ヒートウェイヴ』を3回連続で当てた	20000
Heatwave Counter x4	1	緑	『プレシジョン・ヒートウェイヴ』を4回連続で当てた	20000
Heatwave Counter x5	1	緑	『プレシジョン・ヒートウェイヴ』を5回連続で当てた【以降1回ごと】	20000
Collateral Flames x2	1	緑	『転生の炎』を2体の敵に当てた	20000
Collateral Flames x3	2	緑	『転生の炎』を3体の敵に当てた	25000
Collateral Flames x4	1	虹	『転生の炎』を4体の敵に当てた	40000
Collateral Flames x5	1	虹	『転生の炎』を5体の敵に当てた	40000
Collateral Flames x6	1	虹	『転生の炎』を6体の敵に当てた【以降1体ごと】	40000
▼イフリート(→P.148～149)				
Collateral Ignition x2	3	水	『イグニッション』を2体の敵に当てた	6000
Collateral Ignition x3	3	水	『イグニッション』を3体の敵に当てた	6000
Collateral Ignition x4	1	緑	『イグニッション』を4体の敵に当てた	20000
Collateral Ignition x5	1	緑	『イグニッション』を5体の敵に当てた	20000
Collateral Ignition x6	3	緑	『イグニッション』を6体の敵に当てた【以降1体ごと】	30000
Will-o'-the-Wykes x20	1	青	『ウィル・オ・ウィクス』を20ヒットさせた	500
Will-o'-the-Wykes x40	1	青	『ウィル・オ・ウィクス』を40ヒットさせた	500
Will-o'-the-Wykes x60	2	青	『ウィル・オ・ウィクス』を60ヒットさせた	700
Will-o'-the-Wykes x80	3	青	『ウィル・オ・ウィクス』を80ヒットさせた	900
Will-o'-the-Wykes x100	3	青	『ウィル・オ・ウィクス』を100ヒットさせた【以降20ヒットごと】	900
▼ガルーダ(→P.150～152)				
Deadly Embrace	1	白	『ガルーダエンブレイス』で敵を引き寄せた	0
Deadly Chain	1	青	攻撃を当てた直後の敵を『ガルーダエンブレイス』で引き寄せた	0
Deadly Combo	1	水	『ガルーダエンブレイス(地上)』で引き寄せた敵に地上コンボをすべて当てた	2000
Deadly Aerial Combo	1	水	『ガルーダエンブレイス(空中)』で引き寄せた敵に空中コンボをすべて当てた	2000
Deadly Leap	1	白	『エンブレイスリープ』を当てた	100
Deadly Leap Chain	1	青	攻撃を当てた直後の敵に『エンブレイスリープ』を当てた	500
Deadly Takedown	1	緑	『エンブレイスダウン』で敵を引き倒した	0
LB Deadly Combo	1	緑	リミットブレイク中に『ガルーダエンブレイス(地上)』で引き寄せた敵に地上コンボをすべて当てた	20000
LB Deadly Aerial Combo	1	緑	リミットブレイク中に『ガルーダエンブレイス(空中)』で引き寄せた敵に空中コンボをすべて当てた	20000
Gouge x10	2	青	『ガウジ』を10ヒットさせた	700
Gouge x15	3	青	『ガウジ』を15ヒットさせた	900
Gouge x20	3	青	『ガウジ』を20ヒットさせた	900
Gouge x25	1	水	『ガウジ』を25ヒットさせた	2000
Gouge x30	1	水	『ガウジ』を30ヒットさせた【以降5ヒットごと】	2000
Wicked Combo	1	青	『ウィケッドホイール』で打ち上げた敵に攻撃を当てた	500
Wicked Combo x5	1	水	『ウィケッドホイール』で打ち上げた敵に攻撃を5ヒットさせた	2000
Wicked Combo x10	2	水	『ウィケッドホイール』で打ち上げた敵に攻撃を10ヒットさせた	4000
Wicked Combo x15	3	水	『ウィケッドホイール』で打ち上げた敵に攻撃を15ヒットさせた	6000
Wicked Combo x20	1	緑	『ウィケッドホイール』で打ち上げた敵に攻撃を20ヒットさせた	20000
Gambit Counter	1	緑	『プレシジョン・ガンビット』を当てた	20000
Gambit Counter x2	1	緑	『プレシジョン・ガンビット』を2回連続で当てた	20000
Gambit Counter x3	2	緑	『プレシジョン・ガンビット』を3回連続で当てた	25000
Gambit Counter x4	2	緑	『プレシジョン・ガンビット』を4回連続で当てた	25000
Gambit Counter x5	2	緑	『プレシジョン・ガンビット』を5回連続で当てた【以降1回ごと】	25000
Aerial Blast x20	1	青	『エリアルブラスト』を20ヒットさせた	500
Aerial Blast x40	1	青	『エリアルブラスト』を40ヒットさせた	500
Aerial Blast x60	2	青	『エリアルブラスト』を60ヒットさせた	700
Aerial Blast x80	3	青	『エリアルブラスト』を80ヒットさせた	900
Aerial Blast x100	1	緑	『エリアルブラスト』を100ヒットさせた【以降20ヒットごと】	20000
▼ラムウ(→P.153～156)				
Blind Justice	1	白	『エグザクト』の雷球を当てた	100
Blind Justice x3	2	白	『エグザクト』の雷球を1体の敵に3発当てた	300
Blind Justice x6	1	水	『エグザクト』の雷球を1体の敵に6発当てた	2000

メッセージ	★	色	獲得条件	増加量
Blind Justice x9	2	水	『エグザクト』の雷球を1体の敵に9発当てた	4000
Justice Chain x3	2	白	『エグザクト』の雷球を3体の敵に当てた	300
Justice Chain x6	1	水	『エグザクト』の雷球を6体の敵に当てた	2000
Justice Chain x9	2	水	『エグザクト』の雷球を9体の敵に当てた	4000
Collateral Justice	1	白	『エグザクト』の爆発を1体の敵に当てた	100
Collateral Justice x3	2	白	『エグザクト』の爆発を3体の敵に当てた	300
Collateral Justice x6	1	青	『エグザクト』の爆発を6体の敵に当てた	500
Collateral Justice x9	2	青	『エグザクト』の爆発を9体の敵に当てた	700
Collateral Drive x2	1	緑	『パイルドライブ』を2体の敵に当てた	20000
Collateral Drive x3	1	緑	『パイルドライブ』を3体の敵に当てた	20000
Collateral Drive x4	2	緑	『パイルドライブ』を4体の敵に当てた	25000
Collateral Drive x5	2	緑	『パイルドライブ』を5体の敵に当てた	25000
Collateral Drive x6	3	緑	『パイルドライブ』を6体の敵に当てた【以降1体ごと】	30000
Thunderstorm	1	緑	『サンダーストーム』を当てた	20000
Thunderstorm x2	1	緑	『サンダーストーム』を2回当てた	20000
Thunderstorm x3	2	緑	『サンダーストーム』を3回当てた	25000
Thunderstorm x4	3	緑	『サンダーストーム』を4回当てた	30000
Thunderstorm x5	1	虹	『サンダーストーム』を5回当てた【以降1回ごと】	40000
Lightning Rod	1	青	『ライトニングロッド』の敵の攻撃による放電を当てた	500
Lightning Rod x5	2	水	『ライトニングロッド』の敵の攻撃による放電を5回当てた	4000
Lightning Rod x10	3	水	『ライトニングロッド』の敵の攻撃による放電を10回当てた	6000
Lightning Rod x15	3	水	『ライトニングロッド』の敵の攻撃による放電を15回当てた	6000
Lightning Rod x20	3	水	『ライトニングロッド』の敵の攻撃による放電を20回当てた【以降5回ごと】	6000
Collateral Judgment x2	1	緑	『裁きの雷』を2体の敵に当てた	20000
Collateral Judgment x3	2	緑	『裁きの雷』を3体の敵に当てた	25000
Collateral Judgment x4	3	緑	『裁きの雷』を4体の敵に当てた	30000
Collateral Judgment x5	1	虹	『裁きの雷』を5体の敵に当てた	40000
Collateral Judgment x6	1	虹	『裁きの雷』を6体の敵に当てた【以降1体ごと】	40000
▼タイタン(→P.157~162)				
Titanic Block	1	白	『タイタンブロック』で敵の攻撃をガードした	0
Precision Block	1	青	『プレシジョン・ブロック』を発動させた	0
Precision Block x2	1	水	『プレシジョン・ブロック』を2回連続で発動させた	0
Precision Block x3	1	緑	『プレシジョン・ブロック』を3回連続で発動させた【以降1回ごと】	0
Titanic Counter I	1	水	『タイタンカウンターⅠ』を当てた	2000
Titanic Counter II	1	水	『タイタンカウンターⅡ』を当てた	2000
Titanic Counter III	2	水	『タイタンカウンターⅢ』を当てた	4000
Precision Windup	1	緑	『プレシジョン・ワインダップ』を当てた	20000
Precision Windup x2	1	緑	『プレシジョン・ワインダップ』を2回連続で当てた	20000
Precision Windup x3	2	緑	『プレシジョン・ワインダップ』を3回連続で当てた	25000
Precision Windup x4	3	緑	『プレシジョン・ワインダップ』を4回連続で当てた	30000
Precision Windup x5	1	虹	『プレシジョン・ワインダップ』を5回連続で当てた【以降1回ごと】	40000
Collateral Upheaval x2	1	緑	『激震』を2体の敵に当てた	20000
Collateral Upheaval x3	2	緑	『激震』を3体の敵に当てた	25000
Collateral Upheaval x4	3	緑	『激震』を4体の敵に当てた	30000
Collateral Upheaval x5	1	虹	『激震』を5体の敵に当てた	40000
Collateral Upheaval x6	1	虹	『激震』を6体の敵に当てた【以降1体ごと】	40000
Raging Fists x10	2	水	『レイジングフィスト』を10ヒットさせた	4000
Raging Fists x20	2	水	『レイジングフィスト』を20ヒットさせた	4000
Raging Fists x30	3	水	『レイジングフィスト』を30ヒットさせた	6000
Raging Fists x40	3	水	『レイジングフィスト』を40ヒットさせた	6000
Raging Fists x50	1	緑	『レイジングフィスト』を50ヒットさせた【以降10ヒットごと】	20000
Collateral Fury x2	1	緑	『大地の怒り』を2体の敵に当てた	20000
Collateral Fury x3	2	緑	『大地の怒り』を3体の敵に当てた	25000
Collateral Fury x4	1	虹	『大地の怒り』を4体の敵に当てた	40000
Collateral Fury x5	2	虹	『大地の怒り』を5体の敵に当てた	50000
Collateral Fury x6	3	虹	『大地の怒り』を6体の敵に当てた【以降1体ごと】	60000

メッセージ	★	色	獲得条件	増加量
▼バハムート(→P.164～168)				
Lv. 1 Megaflare	1	青	『メガフレアLv.1』を使った	0
Lv. 2 Megaflare	1	水	『メガフレアLv.2』を使った	0
Lv. 3 Megaflare	1	緑	『メガフレアLv.3』を使った	0
Lv. 4 Megaflare	1	虹	『メガフレアLv.4』を使った	0
Megaflare Dodge	1	青	『メガフレアドッジ』を発動させた	0
Megaflare Dodge x2	1	水	『メガフレアドッジ』を2回連続で発動させた	0
Megaflare Dodge x3	1	緑	『メガフレアドッジ』を3回連続で発動させた【以降1回ごと】	0
Megaflare x20	1	水	『メガフレア』を20ヒットさせた	2000
Megaflare x40	2	水	『メガフレア』を40ヒットさせた	4000
Megaflare x60	2	緑	『メガフレア』を60ヒットさせた	25000
Megaflare x80	1	虹	『メガフレア』を80ヒットさせた	40000
Megaflare x100	2	虹	『メガフレア』を100ヒットさせた【以降20ヒットごと】	50000
Dual Impulse	1	青	『インパルス』を2体以上の敵に当てた	500
Dual Impulse x2	1	青	『インパルス』を2体以上の敵に当てることを2回連続で行なった	500
Dual Impulse x3	2	青	『インパルス』を2体以上の敵に当てることを3回連続で行なった	700
Dual Impulse x4	2	青	『インパルス』を2体以上の敵に当てることを4回連続で行なった	700
Dual Impulse x5	3	青	『インパルス』を2体以上の敵に当てることを5回連続で行なった【以降1回ごと】	900
Collateral Breath x2	1	緑	『フレアブレス』の最後の一撃を2体の敵に当てた	20000
Collateral Breath x3	1	緑	『フレアブレス』の最後の一撃を3体の敵に当てた	20000
Collateral Breath x4	2	緑	『フレアブレス』の最後の一撃を4体の敵に当てた	25000
Collateral Breath x5	2	緑	『フレアブレス』の最後の一撃を5体の敵に当てた	25000
Collateral Breath x6	1	虹	『フレアブレス』の最後の一撃を6体の敵に当てた【以降1体ごと】	40000
Satellite x10	1	青	『サテライト』の通常の弾を1回の発動中に10発当てた	500
Satellite x20	2	青	『サテライト』の通常の弾を1回の発動中に20発当てた	700
Satellite x30	3	青	『サテライト』の通常の弾を1回の発動中に30発当てた	900
Satellite x40	3	青	『サテライト』の通常の弾を1回の発動中に40発当てた	900
Satellite x50	3	青	『サテライト』の通常の弾を1回の発動中に50発当てた【以降10発ごと】	900
Gigaflare x10	2	水	『ギガフレア』を10ヒットさせた	4000
Gigaflare x20	2	水	『ギガフレア』を20ヒットさせた	4000
Gigaflare x30	3	水	『ギガフレア』を30ヒットさせた	6000
Gigaflare x40	3	水	『ギガフレア』を40ヒットさせた	6000
Gigaflare x50	1	緑	『ギガフレア』を50ヒットさせた【以降10ヒットごと】	20000
▼シヴァ(→P.168～172)				
Frostbite	1	青	『フロストバイト』を当てた	0
Frostbite x2	2	青	『フロストバイト』を2体の敵に当てた	0
Frostbite x3	1	水	『フロストバイト』を3体の敵に当てた	0
Frostbite x4	2	水	『フロストバイト』を4体の敵に当てた	0
Frostbite x5	3	水	『フロストバイト』を5体の敵に当てた	0
Frostbite x6	3	水	『フロストバイト』を6体の敵に当てた【以降1体ごと】	0
Permafrost	1	水	『パーマフロスト』を発動させた	0
Permafrost x2	1	緑	『パーマフロスト』を2回連続で発動させた	0
Permafrost x3	1	虹	『パーマフロスト』を3回連続で発動させた【以降1回ごと】	0
Shatter	1	青	凍結中の敵を1体倒した	500
Shatter x2	2	青	凍結中の敵を連続で2体倒した	700
Shatter x3	1	水	凍結中の敵を連続で3体倒した【以降1体ごと】	2000
Collateral Ice x2	2	緑	『アイスエイジ』を2体の敵に当てた	25000
Collateral Ice x3	3	緑	『アイスエイジ』を3体の敵に当てた	30000
Collateral Ice x4	1	虹	『アイスエイジ』を4体の敵に当てた	40000
Collateral Ice x5	1	虹	『アイスエイジ』を5体の敵に当てた	40000
Collateral Ice x6	1	虹	『アイスエイジ』を6体の敵に当てた【以降1体ごと】	40000
Mesmerized x2	2	水	『メズマライズ』を2体の敵に当てた	4000
Mesmerized x3	3	水	『メズマライズ』を3体の敵に当てた	6000
Mesmerized x4	1	緑	『メズマライズ』を4体の敵に当てた	20000
Mesmerized x5	1	緑	『メズマライズ』を5体の敵に当てた	20000
Mesmerized x6	2	緑	『メズマライズ』を6体の敵に当てた【以降1体ごと】	25000

INDEX

メッセージ	★	色	獲得条件	増加量
Rime x10	1	青	『ライム』を10ヒットさせた	500
Rime x20	2	青	『ライム』を20ヒットさせた	700
Rime x30	2	青	『ライム』を30ヒットさせた	700
Rime x40	3	青	『ライム』を40ヒットさせた	900
Rime x50	3	青	『ライム』を50ヒットさせた【以降10ヒットごと】	900
Collateral Diamond x2	2	緑	『ダイヤモンドダスト』を2体の敵に当てた	25000
Collateral Diamond x3	3	緑	『ダイヤモンドダスト』を3体の敵に当てた	30000
Collateral Diamond x4	3	緑	『ダイヤモンドダスト』を4体の敵に当てた	30000
Collateral Diamond x5	1	虹	『ダイヤモンドダスト』を5体の敵に当てた	40000
Collateral Diamond x6	1	虹	『ダイヤモンドダスト』を6体の敵に当てた【以降1体ごと】	40000
▼オーディン(→P.172～180)				
Lv. 1 Zantetsuken	1	青	『斬鉄剣Lv.1』の最後の攻撃を当てた	500
Lv. 2 Zantetsuken	1	水	『斬鉄剣Lv.2』の最後の攻撃を当てた	2000
Lv. 3 Zantetsuken	1	緑	『斬鉄剣Lv.3』の最後の攻撃を当てた	20000
Lv. 4 Zantetsuken	1	虹	『斬鉄剣Lv.4』の最後の攻撃を当てた	40000
Lv. 5 Zantetsuken	3	虹	『斬鉄剣Lv.5』の最後の攻撃を当てた	60000
Flash of Steel	1	白	『回避一閃』を当てた	100
Flash of Steel x2	1	白	『回避一閃』を2回連続で当てた	100
Flash of Steel x3	1	白	『回避一閃』を3回連続で当てた【以降1回ごと】	100
Steel Counter	1	白	『弾き一閃』を発動させた	100
Steel Counter x2	1	青	『弾き一閃』を2回連続で発動させた	500
Steel Counter x3	1	水	『弾き一閃』を3回連続で発動させた【以降1回ごと】	2000
Collateral Gungnir x2	2	水	『グングニル』を2体の敵に当てた	4000
Collateral Gungnir x3	2	水	『グングニル』を3体の敵に当てた	4000
Collateral Gungnir x4	3	水	『グングニル』を4体の敵に当てた	6000
Collateral Gungnir x5	3	水	『グングニル』を5体の敵に当てた	6000
Collateral Gungnir x6	1	緑	『グングニル』を6体の敵に当てた【以降1体ごと】	20000
Collateral Cloud x2	1	水	『天の叢雲』を2体の敵に当てた	2000
Collateral Cloud x3	1	水	『天の叢雲』を3体の敵に当てた	2000
Collateral Cloud x4	1	水	『天の叢雲』を4体の敵に当てた	2000
Collateral Cloud x5	1	水	『天の叢雲』を5体の敵に当てた	2000
Collateral Cloud x6	2	水	『天の叢雲』を6体の敵に当てた【以降1体ごと】	4000
Rift Combo	2	青	『境界転移』による連続攻撃(※1)を行なった	700
Rift Combo x2	2	青	『境界転移』による連続攻撃(※1)を2回連続で行なった	700
Rift Combo x3	2	青	『境界転移』による連続攻撃(※1)を3回連続で行なった	700
Rift Combo x4	2	青	『境界転移』による連続攻撃(※1)を4回連続で行なった	700
Rift Combo x5	2	青	『境界転移』による連続攻撃(※1)を5回連続で行なった【以降1回ごと】	700
Dancing Steel	3	水	『斬鉄乱舞』を当てた	6000
Dancing Steel x2	3	水	『斬鉄乱舞』を2回連続で当てた	6000
Dancing Steel x3	3	水	『斬鉄乱舞』を3回連続で当てた	6000
Dancing Steel x4	3	水	『斬鉄乱舞』を4回連続で当てた	6000
Dancing Steel x5	3	水	『斬鉄乱舞』を5回連続で当てた【以降1回ごと】	6000
▼イフリート操作時(召喚獣ガルーダ戦のみ／→P.182)				
Combo	1	水	地上コンボをすべて当てた	2000
Punish	1	緑	『パメル』を当てた	20000
Fireball	1	白	『火球』を当てた	100
Lunge	1	青	『突進』を当てた	500
Lunge Combo	1	虹	『突進』からの地上コンボをすべて当てた	40000
▼イフリート操作時(ティフォン戦以降／→P.182～183)				
Combo	2	白	地上コンボをすべて当てた	300
Aerial Combo	2	白	空中コンボをすべて当てた	300
Fireball Burst	1	白	『ファイアボールバースト(地上)』を当てた	100
Fireball Burst x2	1	白	1回の地上コンボ中に『ファイアボールバースト』を2回当てた	100
Fireball Burst x3	1	白	1回の地上コンボ中に『ファイアボールバースト』を3回当てた	100
Fireball Burstx4	1	青	1回の地上コンボ中に『ファイアボールバースト』を4回当てた	500
Aerial Burst	1	白	『ファイアボールバースト(空中)』を当てた	100

※1……アビリティでの攻撃の動作を『境界転移』で中断し、すぐにいずれかのアビリティでの攻撃を当てること。魔法や『チャージショット』などの一部の攻撃では成立しない

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

メッセージ	★	色	獲得条件	増加量
Aerial Burst x2	1	白	1回の空中コンボ中に『ファイアボールバースト』を2回当てた	100
Aerial Burst x3	1	青	1回の空中コンボ中に『ファイアボールバースト』を3回当てた	500
Burst Finish	1	緑	『バックドラフト(地上)』を当てた	20000
Backdraft Finish	1	緑	『バックドラフト(地上コンボの4段目)』を当てた	20000
Aerial Burst Finish	3	水	『バックドラフト(空中)』を当てた	6000
Aerial Backdraft Finish	1	緑	『バックドラフト(空中コンボの3段目)』を当てた	20000
Charged Shot	3	青	『チャージショット』を当てた	900
Heat Rush	1	青	『ヒートラッシュ』を当てた	500
Extreme Rush	3	水	『ヒートラッシュ』の強化版を当てた	6000
Pyrosault	1	青	『パイロサルト』を当てた	500
Extreme Pyrosault	3	水	『パイロサルト』の強化版を当てた	6000
Burning Fate	2	水	『バーニングフェイト(地上)』を当てた	4000
Aerial Fate	2	水	『バーニングフェイト(空中)』を当てた	4000
Precision Counter	3	水	『プレシジョンストライク』を当てた	6000
Precision Counter Shot	1	水	『プレシジョンショット』を当てた	2000
Precision Brimstone	1	緑	『ブリムストーン』の強化版を当てた	20000
Precision Brimstone x2	1	緑	『ブリムストーン』の強化版を2回当てた	20000
Precision Brimstone x3	2	緑	『ブリムストーン』の強化版を3回当てた	25000
Precision Brimstone x4	2	緑	『ブリムストーン』の強化版を4回当てた	25000
Precision Brimstone x5	2	緑	『ブリムストーン』の強化版を5回当てた【以降1回ごと】	25000
Spitflare x5	1	青	『スピットフレア』を5ヒットさせた	500
Spitflare x10	1	青	『スピットフレア』を10ヒットさせた	500
Spitflare x15	2	青	『スピットフレア』を15ヒットさせた	700
Spitflare x20	3	青	『スピットフレア』を20ヒットさせた	900
Spitflare x25	1	緑	『スピットフレア』を25ヒットさせた【以降5ヒットごと】	20000
▼イフリート・リズン操作時(→P.184～185)				
Combo	2	白	コンボをすべて当てた	300
Fireball Burst	1	白	『ファイアボールバースト』を当てた	100
Fireball Burst x2	1	白	1回のコンボ中に『ファイアボールバースト』を2回当てた	100
Fireball Burst x3	1	青	1回のコンボ中に『ファイアボールバースト』を3回当てた	500
Precision Brimstone	1	緑	『ブリムストーン』の強化版を当てた	20000
Precision Brimstone x2	1	緑	『ブリムストーン』の強化版を2回当てた	20000
Precision Brimstone x3	2	緑	『ブリムストーン』の強化版を3回当てた	25000
Precision Brimstone x4	2	緑	『ブリムストーン』の強化版を4回当てた	25000
Precision Brimstone x5	2	緑	『ブリムストーン』の強化版を5回当てた【以降1回ごと】	25000
Spitflare x5	1	青	『スピットフレア』を5ヒットさせた	500
Spitflare x10	1	青	『スピットフレア』を10ヒットさせた	500
Spitflare x15	2	青	『スピットフレア』を15ヒットさせた	700
Spitflare x20	3	青	『スピットフレア』を20ヒットさせた	900
Spitflare x25	1	緑	『スピットフレア』を25ヒットさせた【以降5ヒットごと】	20000
Charged Flame	3	青	『チャージショット』を当てた	900
Heat Rush	1	青	『ヒートラッシュ』を当てた	500
Extreme Rush	3	水	『ヒートラッシュ』の強化版を当てた	6000
Burning Fate	2	水	『バーニングフェイト』を当てた	4000
Lightspeed Strike	2	青	『ライトスピードストライク』を当てた	700
Lightspeed Combo	3	緑	『ライトスピードストライク』からのコンボをすべて当てた	30000
Lightspeed Shot	1	青	『ライトスピードショット』を当てた	500
▼フェニックス操作時(→P.186～187)				
Charged Flame	1	水	『チャージショット』を当てた	2000
Volley	1	白	『マルチショット』を当てた	100
Volley x3	2	白	『マルチショット』を3発当てた	300
Volley x5	3	白	『マルチショット』を5発当てた	500
Volley x7	1	青	『マルチショット』を7発当てた	500
Volley x9	2	青	『マルチショット』を9発当てた【以降2発ごと】	700

INDEX



バトルアドバイス

敵に勝つには、バトルの仕組みを理解し、その知識を戦術に組みこむことが大事だ。ここでは、基本的な戦いかたから最強クラスの敵にも通じる戦略までを伝授する。

はじめに

本作のバトルはアクション性が高く、相手が強敵やボスでなくても十分な歯ごたえがある。バトルで何度も負けてしまうときは、以下の方法で準備を整えつつ、右記の方法も試してみよう。アクションが苦手だと感じる場合は、好きなときにプレイモードをストーリーフォーカスに変更するのも手だ。

バトルで勝てないときに試したいこと

- クライヴのレベルを上げる
- サポートアクセサリを利用する
- 戦いかたを変える(→P.117〜121)

準備編

アドバイス 01 強力な武器・腰帯・腕輪と便利なアクセサリを集める

クライヴの攻撃力、防御力、ウィルは、レベルを上げるよりも、強力な武器・腰帯・腕輪を装備するほうが大きく伸ばせる。鍛冶屋で作成したり各地の宝箱を調べたりして装備を入手し、下表のようなものを選んで身につけよう。ステージの宝箱の中身を取りのがしたときは、『アレテ・ストーン』のリプレイモード(→P.392)で回収するといい。

アドバイス 02 発生したクエストをひととおり達成する

クエストを達成すると、まとまった量の経験値やギルなどが手に入り、大幅な戦力アップにつながる。新たなクエストが発生したら、なるべくすべてを達成するようにしたい。とくに、消費アイテムの効果が上がるクエストや最大所持数が増えるクエスト(→P.441)は最優先で達成を目指そう。

種別ごとの装備の選びかた

種別	装備の選びかた
武器	種類ごとの性能のちがいは攻撃力とウィルの上昇量だけなので、それらの値が高いものを選ぶ
腰帯、腕輪	まもりの薬の効果を活かすため、最大HPよりも防御力の上昇量が多いものを選ぶ
アクセサリ	よく使う召喚獣アビリティを強化するもの(とくに、再使用可能になるまでの時間が縮まるアクセサリ)や下表のもののなかから選ぶ

オススメのアクセサリ(特定の召喚獣アビリティを強化するものをのぞく)

名前	オススメの理由
《オートドッジ》の指輪	ドッジが自動的に発動し、ダメージを受けにくくなる
《オートスロー》の指輪	攻撃を受ける直前に時間の流れが遅くなり、R1ボタンで『プレシジョンドッジ』を発動できる時間が長くなる。時間が遅くなっているあいだはR1ボタン以外の操作も有効で、『ルックスガンビット』『タイタンブロック』『シヴァスナップ』を使って強化版に派生させることが可能。《オートドッジ》の指輪とくらべると、ボタン入力が必要だが効果は強力
《オートアタック》の指輪	■ボタンを連打するだけで、アビリティ、フィート、トルガルコマンドを自動的に使いわけて戦える。敵から遠いと、そこから届く攻撃しか使わないので、相手の近くで戦うようにしたい。火の召喚獣(→P.543)や召喚獣タイタン(→P.566)や召喚獣バハムート(→P.570)と戦う直前に装備すれば、空中戦で敵に照準を合わせやすくなって便利
バーサーカーリング	『プレシジョンドッジ』よりも移動距離と無敵時間が長い回避行動をとれる。敵の広範囲攻撃をかわしやすいうえ、5秒間だけリミットブレイク中に出せる攻撃が使用可能になる
獲得経験値が増えるもの(→P.472、473)	戦闘能力を上げる効果はないが、レベルを早く上げるのに有効。クエストの獲得経験値も増やせるので、達成時に装備しておくのもオススメ

アドバイス 03 アビリティポイントが足りなければポイントリセットを試す

アビリティの習得などをしたいのにアビリティポイントが足りないときは、時間をかけてポイントを獲得するよりも、ポイントリセットで不足分を補えないか試すといい。それでも足りなければ、未達成のクエストに挑むか多数の通常の敵を倒していこう。

アドバイス 04 いったん隠れ家にもどって態勢を立て直すことも大事

隠れ家にもどると、HPが全回復するうえ、アイテムを補充したり装備を強化したりできる。オベリスクの起動直後や物語の流れで自動的にワールドマップに出た直後など、現在地と隠れ家を行き来しやすい状況なら、隠れ家で準備を整えるといい。

実践編

アドバイス 05 召喚獣アビリティを積極的に使っていく

剣攻撃と魔法だけで敵を倒そうとすると戦いが長引くため、バトル中は召喚獣アビリティも駆使して敵のHPを手早く減らすのが基本だ(オススメのアビリティはP.120を参照)。よく使うアビリティを再使用できないあいだは、ほかの攻撃を使うか、下記の方法で時間をかせぎたい。ちなみに、バトル終了後なら、最新のオートセーブデータをロードするだけで、全アビリティが使用可能な状態にもどる。



⬆アビリティが再使用可能になるまでの時間は、画面右下の丸いゲージで示される。その右側に並ぶ小さな丸が明るいかどうかで、使用できるアビリティを判別可能。

アビリティが再使用可能になるまでの時間かせぎにオススメの方法

方法A：逃げまわる

走りまわるかドッジをくり返して、敵の攻撃をかわしつづける。強めの敵に対しては、むやみに攻めて反撃を受けるよりは、この方法を使うほうが安全。

方法B：無敵時間の長いアクションを使う

各召喚獣の4つ目のアビリティ(フェニックスの『転生の炎』など)をはじめ、クライヴのアクションには、無敵状態になったまま何秒ものあいだ攻撃を行なうものがある。その大半は、発動中に周囲の時間の流れが停止または低速化するが、再使用可能になるまでの時間には影響しないので、時間をかせぎながら敵を攻撃できるのだ。

方法C：敵を何度も凍結状態にする

シヴァ装備時に敵の近くで◎ボタンを連打すると、「相手に接近する→設置した氷の結晶で相手を凍結状態(→P.169)にする」をくり返し、敵の行動ペースを遅らせて時間をかせげる。相手に接近するときは無敵状態になるうえ、凍結状態は強敵やボスにも効くので、さまざまな場面で役に立つ。



⬅敵の動きを完全には止められないものの、時間かせぎには十分。弾や爆発などの攻撃は無力化できないので、その攻撃範囲内には入らないように。

アドバイス 06 通常の敵が相手なら共通アビリティだけで戦うのも手

召喚獣アビリティは強力だが、再使用するには数十秒の待ち時間が必要なため、共通アビリティだけで敵に大ダメージを与える方法も覚えておきたい。通常の敵なら右記の手順が有効なので、敵の増援に備えて召喚獣アビリティを温存したいときなどに活用しよう。

共通アビリティによる攻撃手順の例

①⊗＋◼ボタンを長押しして、『ランジ』で敵に接近しながら攻撃する
②◼ボタンを放し、『バーニングブレード』で敵を吹き飛ばす
③転倒した敵に『ランジ』などで接近する
④◼ボタンを押し、バニッシュで大ダメージを与える

アドバイス 07

敵に攻撃されたときの対処法を覚えておく

敵が攻撃してきても、下記の方法で対処すればダメージを受けずにすむ。HPのおもな回復手段である消費アイテムは数にかぎりがあるので、HPをできるかぎり減らさないことを心掛けたい。



⬅地面に浮かぶ円形や帯状の光が攻撃の予兆。バトル中は地面に注目し、予兆が表示されしだい範囲外へ確実に逃げることが大切だ。

敵が攻撃してきたときのおもな対処法

対処法	解説
攻撃範囲外に出る	移動が間に合うならもっとも確実な方法。攻撃範囲はアクションごとに異なるが、背後にまわると回避できるものが多い。また、敵の攻撃のなかには、効果がおよぶ範囲を示す「予兆」が地面に表示されるものがあり、その範囲外に出れば攻撃をかわせる
無敵状態でかわす	無敵状態になるアクション(→P.105)を使用すれば、さまざまな攻撃をかわせる。R1ボタンを押すだけで行なえるドッジを使うのが基本だが、攻撃を引きつける必要があるので、難しいと感じたら《オートドッジ》の指輪か《オートスロー》の指輪を利用しよう
ガードする	『タイタンブロック』によるガードは、攻撃を引きつけなくても行なえるものの、ガードをくずされる心配がある。攻撃を引きつける必要はあるが、『プレシジョン・ブロック』を発動させるか、『レイジングフィスト』で防ぐのが確実
ジャンプで跳び越える	ジャンプすると、動作開始の0.17秒後から着地するまで、クライヴの腰から下には敵の攻撃が当たらなくなり、地面に広がる衝撃波などをかわしやすい
敵をひるませて攻撃を中断させる	相手が通常の敵で、なおかつ攻撃前のスキが大きめなら、こちらから何度か攻撃してひるませることでも対処可能。敵がスーパーアーマー状態(→P.499)だと攻撃を止められないので注意
パリィで受け流す	敵をひるませる方法とちがい、パリィなら強敵やボスの攻撃も止められる。敵が攻撃の動作をはじめたら走って離れ(歩かないようにロックオンは外す)、お互いの攻撃の先端同士がぶつかるようにパリィを狙うと、失敗してもダメージを受けにくい

アドバイス 08

アビリティやフィートを使えば走るよりも速く移動できる

敵に接近したいときや敵の攻撃範囲から出たいときに、走るだけだと時間がかかる場合がある。下記の方法も使い、すばやく移動できるようになろう。

走るより速く移動できるアクションの例

アクション	解説
フェニックスシフト	長距離をすばやく移動して敵に接近できる。ターゲットが空中にいるときはその高さまで飛べるのが利点
シヴァスナップ	速度は走るより少し速い程度だが、好きな方向へ移動できるうえ、動作開始から0.1秒間だけ無敵状態になれる。くり返し使うときは、『フロストバイト』に派生して足が止まらないように、クライヴの両足が地面に着いてから◎ボタンを再入力することが大事
ランジ	⊗+◎ボタンを連打すると、突進と攻撃を早いペースでくり返し、かなりの速度で敵に接近できる。上記ふたつの方法とちがい、どの召喚獣を装備していても行なえる
イグニッション	ターゲットがいる方向か左スティックの入力方向へすばやく突進する。再使用するには22秒待つ必要がある点には注意

アドバイス 09

強敵やボスとのバトルではテイクダウンを積極的に狙う

強敵やボスは、ウィルを多く減らす攻撃(→P.120)を中心に使い、テイクダウンさせることを最優先に戦おう。テイクダウン中の敵には、コンボなどでダメージ倍率を上げたあと(→P.107)、使用可能な召喚獣アビリティを順に使うのが有効だ。ただし、ウィル威力が高い攻撃があるなら、先に使ってダメージ倍率を早い段階から上げる手もある(下表を参照)。なお、各アクションの威力やウィル威力をくらべるときは、P.194～195の早見表が便利。

ウィル威力の高い攻撃の使用順を変えた場合の例

※攻撃力500のクライヴが、「A：地上コンボ1～4段目」「B：ウィル威力の高い『ダイヤモンドダスト(強化後)』」「C：威力の高い『斬鉄剣Lv.5』」を使う場合で比較
※「倍率」は攻撃開始時点のダメージ倍率、「ウィル」は攻撃終了時点のウィル威力の累計、「ダメージ」は与えたダメージ量の累計を示す

▼使用順が「A×3回→B→C」

攻撃	倍率	ウィル	ダメージ
A	1.05	440	2310
	1.05	880	4620
	1.05	1320	7010
B	1.15	7062	21343
C	1.5	7560	66490

▼使用順が「B→A×3回→C」

攻撃	倍率	ウィル	ダメージ
B	1.05	5742	13145
A	1.5	6182	16445
	1.5	6622	19745
	1.5	7062	23045
C	1.5	7560	68192

アドバイス 10
ロックオンするかどうかを状況に合わせて変える

ロックオンをすると、ターゲットとカメラの向きがその敵に固定される。特定の相手だけを狙いたいときには便利だが、ロックオン中はクライヴの移動速度が遅くなるので、急いで敵から離れるときなどはドッジをくり返すなどの方法で移動したい。なお、ロックオン対象を変えたい場合は、ターゲット切り替えの操作を行なうか「ロックオンを外す→目的の敵に近づく→ロックオンする」と操作しよう。

アドバイス 11
消費アイテムは最大所持数とリトライ時の補充数を考えて使う

消費アイテムによる回復や強化は、敵が強いほど重要になるが、どのアイテムも大量に持ち歩くことはできない。下記を参考にしてムダなく使おう。

消費アイテムを活用するコツ

- 効果がアップするクエストと最大所持数が増えるクエストをすべて達成しておく(→P.441)
- ショップがある場所(隠れ家など)を訪れるたびに、消費アイテムを最大数まで買い足す
- まもりの薬の効果(防御力30%アップ)を最大限に活かすため、腰帯と腕輪は最大HPよりも防御力の上昇量が多いものを装備する
- リトライが可能なバトルでは、リトライ時に最大数まで補充されるアイテム(→P.93)は積極的に使い、そうでないアイテムは敵のHPがそれなりに減るまで何個か温存する

アドバイス 12
「動作の中断」を利用して攻撃後のスキなどを減らす

クライヴのアクションの動作は、別の行動で中断することが可能(中断できるタイミングは下の表を参照)。うまく中断すれば、攻撃後のスキを大きく減らせるのだ。ほかにも、『スカーレットサイクロン』は敵の攻撃でひるんでいる動作を、リミットブレイクと『境界転移(強化後)』はダメージリアクション全般を中断でき、追撃をかわす手段になる。

アクションを別の行動で中断できるタイミング

中断するアクション	下記の行動で中断できるタイミング		
	リミットブレイク、境界転移	回避行動(→P.104)	左記以外の大半の行動
コンボ、魔法	いつでも	いつでも	終わりぎわ
ガウジ、レイジングフィスト、フレアブレス、グングニル	いつでも	攻撃の発生直後以降	終わりぎわ
転生の炎、エリアルブラスト、裁きの雷、大地の怒り、ギガフレア、ダイヤモンドダスト	最初の演出終了以降	終わりぎわ	終わりぎわ
上記以外	いつでも	終わりぎわ	終わりぎわ

アドバイス 13
リミットブレイクは攻撃のほか防御や回復にも役立つ

リミットブレイクを発動すると、さまざまな効果が得られる(→P.102)。下記のコツを踏まえながら、効果的に使っていこう。オススメは、敵がテイクダウンしたときに発動し、与えるダメージ量を増やしつつクライヴのHPを安全に回復する使いかた。また、敵の連続攻撃を受けている最中に発動し、それ以上の被害を抑えるのも有効だ。

リミットブレイクを活用するコツ

- 緊急時に発動できるよう、リミットブレイクゲージはつねに1本以上たまっている状態にしておく(効率よくためる方法は下の囲みを参照)
- HPゲージの減少部分を回復したければ、トルガルコマンドなどで白ゲージを事前に回復しておく
- 発動中はスーパーアーマー状態になるが、ダメージは受けるので、むやみに攻めるのは避ける
- リミットブレイクを中断するときは、ゲージの残りが「1本ごとの境目」に差しかかる直前に行ない、中断によるゲージの減少量を最小限に抑える

リミットブレイクゲージを効率よくためる方法

- より多くの敵を広範囲攻撃に巻きこむ
- 『タイタンブロック』をMASTER化したうえで、『プレシジョン・ブロック』を行なう
- 『ラムウジャスティス』で敵に雷球を最大数まで付着させてから近接攻撃で起爆する

アドバイス 14
戦闘中のイベントでは操作ミスをしないことが大切

戦闘中に発生するイベントは、入力に成功するかどうかで戦況が大きく変わる。ボタンの受付時間は4秒と長めなので、ミスを避けるためにも落ち着いて操作したい。プレイモードがファイナルファンタジーチャレンジのときは、画面全体に広がる色とイベントの対応(→P.93)を覚えておきたいが、「赤色なら R1 ボタン、それ以外なら■ボタン連打」のやりかたでも全イベントの入力に成功できる。

アドバイス 15
トルガルの能力を活かすなら『回復』と『突進』を何度も指示しよう

トルガルがいるときは、トルガルコマンドに切りかえたうえで、方向キーの右と下を数秒ごとに入力しながら戦うのもいい。こうすると、クライヴをつねにリジェネ状態にしつつ、トルガルの『突進』で敵を何度も攻撃できるのだ。その場合は、アイテムショートカットを選べないので、ポーションなどはメインメニューを開いて「アイテム」で使おう。



アドバイス 16

召喚獣やアビリティは状況に合ったものに入れかえる

装備する召喚獣とアビリティは、下記の情報を参考にしつつ、状況に合わせた組み合わせを選ぶことが重要。通常の敵は共通アビリティでも倒しやすい点を踏まえ(→P.117)、強敵やボスとの戦いで重宝するものを優先するのがオススメだ。迷ったときは、右ページの装備例を活用してほしい。

召喚獣ごとのフィートの特徴

召喚獣	その召喚獣のフィートの特徴
フェニックス	すばやく敵に接近できる
ガルーダ	強敵やボスのウィルゲージを50%まで減らしたときの行動不能にさせる時間を延ばせる
ラムウ	射程の長い攻撃を行なえる。敵の捕捉中に時間の流れを遅くできることも長所
タイタン	ガードが可能になる。ガード時はリミットブレイクゲージが多く増える利点も
バハムート	腕に自信があるなら、攻撃の回避をくり返すことで『メガフレア』という強力な攻撃の使用を狙える
シヴァ	回避手段が増えるうえ、すばやく移動したり敵を凍結させたりすることも可能に
オーディン	『斬鉄乱舞』などで斬鉄剣ゲージをためれば、『斬鉄剣』で敵を手早く倒せる

威力やウィル威力が高い攻撃の例

※威力とウィル威力は、基本的に強化後やMASTER後の値。「【同】」は、強化前やMASTER前でも値が同じことを示す
※「再使用」は、再使用可能になるまでの時間(「ゲージ」は専用のゲージをためると再使用できることを示す)
※「再使用」1秒あたりの威力(ウィル威力)が高い攻撃は、ほかの攻撃よりも同じ時間内で与えるダメージ量(ウィル減少量)が多くなる

▼威力が高い攻撃

名前	再使用	威力
斬鉄剣Lv.5	ゲージ	6021
メガフレアLv.4	ゲージ	5760
ライトニングロッド(※1)【同】	55秒	4950
ギガフレア	60秒	4622
裁きの雷	90秒	3232
プレシジョン・ワインダップ【同】	30秒	2774
フレアブレス	27秒	2631
サンダーストーム	27秒	2529
ダイヤモンドダスト	75秒	2139
ライトニングロッド(※2)【同】	55秒	2130

▼「再使用」1秒あたりの威力が高い攻撃

名前	再使用	1秒あたりの威力
プレシジョン・ヒートウェイヴ	8.3秒	188.43
プレシジョン・ガンビット	12.5秒	142.88
プレシジョン・フィスト	16秒	125.75
スカーレットリカバリー	10秒	111
プレシジョン・アイス【同】	15秒	104.27
フレアブレス	27秒	97.44
サンダーストーム	27秒	93.67
プレシジョン・ワインダップ【同】	30秒	92.47
ライトニングロッド(※1)【同】	55秒	90
ライジングフレイム	20秒	79.2

▼ウィル威力が高い攻撃

名前	再使用	ウィル威力
ライトニングロッド(※1)【同】	55秒	10890
ダイヤモンドダスト	75秒	5742
エリアルブラスト	110秒	5226
ウィル・オ・ウィクス	35秒	3600
ライトニングロッド(※2)【同】	55秒	3150
裁きの雷	90秒	2952
ガウジ	30秒	2853
プレシジョン・ヒートウェイヴ	8.3秒	2516
プレシジョン・フィスト	16秒	2479
ウィケッドホイール	27秒	2058

▼「再使用」1秒あたりのウィル威力が高い攻撃

名前	再使用	1秒あたりのウィル威力
プレシジョン・ヒートウェイヴ	8.3秒	303.13
ライトニングロッド(※1)【同】	55秒	198
スカーレットリカバリー	10秒	163.5
プレシジョン・フィスト	16秒	154.94
プレシジョン・ガンビット	12.5秒	129.92
ウィル・オ・ウィクス	35秒	102.86
ガウジ	30秒	95.1
ダイヤモンドダスト	75秒	76.56
ウィケッドホイール	27秒	76.22
レイジングフィスト	32秒	65.75

※1……敵の攻撃で30回放電させた場合　※2……味方の攻撃で30回放電させた場合

攻撃以外の目的でも役に立つアビリティ

アビリティ	解説
各召喚獣の4つ目のアビリティ(フェニックスの『転生の炎』など)	動作中はずっと無敵状態になるうえ、終わりぎわまでクライヴ以外の時間の流れが停止(『ギガフレア』は低速化)するので、さまざまな攻撃をかわせるほか、アビリティが再使用可能になるまでの時間かせぎに役立つ(→P.117)
ヒートウェイヴ	敵の弾をかき消せる。かき消したときは、再使用可能になるまでの時間が3分の1(8.3秒)に短縮される
ウィル・オ・ウィクス	クライヴへの攻撃を2回(強化後は4回)無効化できる
ルックスガンビット	回避行動の一種。無敵時間が長いうえ、敵の攻撃を引きつけて使って強化版に派生すれば、再使用可能になるまでの時間が半分に縮まる
レイジングフィスト	同じガード能力を持つ『プレシジョン・ブロック』よりも、攻撃を防げる時間が長い。ガード成功時は、リミットブレイクゲージが大幅に増えるのも魅力
斬鉄乱舞	斬鉄剣ゲージをためやすい(→P.181)。攻撃前のスキがとても大きいので、『ウィル・オ・ウィクス』やリミットブレイクなどでひるまない状態になって使うのが基本

時期別・装備する召喚獣&アビリティの例

※「必要なアビリティポイントの合計」欄の[ ]内は、記載のアビリティをすべて「強化」以上の状態にする場合の値

タイタン解放前

召喚獣	アビリティ	
フェニックス	ウィル・オ・ウィクス	ライジングフレイム
ガルーダ	ガウジ	ルックスガンビット
ラムウ	ライトニングロッド	サンダーストーム

必要なアビリティポイントの合計	340[3775]

に魔法球に近づくといい

タイタン解放後

召喚獣	アビリティ	
フェニックス	ウィル・オ・ウィクス	転生の炎
ガルーダ	ガウジ	エリアルブラスト
タイタン	レイジングフィスト	(自由)

必要なアビリティポイントの合計	3455[9625]

解説

- タイタンを装備して、ガードによる防御も可能にする。ガードは「『レイジングフィスト』>『タイタンブロック』」の優先順位で行なおう
- 自由枠のアビリティは『ウインダップ』か『激震』がオススメ。アビリティポイントに余裕があれば、MASTER化した『ライトニングロッド』をセットしてもいい

シヴァ解放後

召喚獣	アビリティ	
フェニックス	ウィル・オ・ウィクス	転生の炎
タイタン	レイジングフィスト	(自由)
シヴァ	アイスエイジ	ダイヤモンドダスト

必要なアビリティポイントの合計	3855[10620]

解説

- シヴァは、敵をくり返し凍結状態にする戦法(→P.117)とウィル威力の高い『ダイヤモンドダスト』が強力なので、優先的にセットしておくといい
- アビリティポイントに余裕があれば、自由枠のアビリティと『アイスエイジ』を『エリアルブラスト』か『裁きの雷』に変更して、無敵状態になれる手段を増やしたい

オーディン解放後

召喚獣	アビリティ	
フェニックス	ウィル・オ・ウィクス	転生の炎
シヴァ	ライトニングロッド	ダイヤモンドダスト
オーディン	斬鉄乱舞	エリアルブラスト

必要なアビリティポイントの合計	14770[22755]

解説

- 「『斬鉄乱舞』で斬鉄剣ゲージをためる→ウィル威力の高い攻撃で強敵やボスをテイクダウンさせる→『斬鉄剣』で大ダメージを与える」を比較的早いペースでくり返せる
- 守りを重視するなら、フェニックスはタイタンに変更してもいい

つよくてニューゲーム以降

召喚獣	アビリティ	
シヴァ	ウィル・オ・ウィクス	ダイヤモンドダスト
オーディン	斬鉄乱舞	ギガフレア
(自由)	エリアルブラスト	転生の炎

必要なアビリティポイントの合計	33345[38340]

解説

- 『ウィル・オ・ウィクス』で身を守りながら、無敵時間が長いアビリティを順に使い、ダメージを受けない状態を維持しながら攻める
- アビリティがどれも再使用可能になっていないときは、P.117の方法で時間をかせぐ。アーケードモード以外なら《オートスロー》の指輪を装備して『パーマフロスト』や『回避一閃』を狙うといい
- 『斬鉄剣』は、テイクダウン中の敵に使うのが有効だが、動作中は無敵状態になることを踏まえ、時間かせぎの手段としても使う。斬鉄剣ゲージは『斬鉄乱舞』でためていく
- 自由枠の召喚獣は、引き倒しによる時間かせぎを狙えるガルーダか、『メガフレア』を使用できるバハムートがオススメ

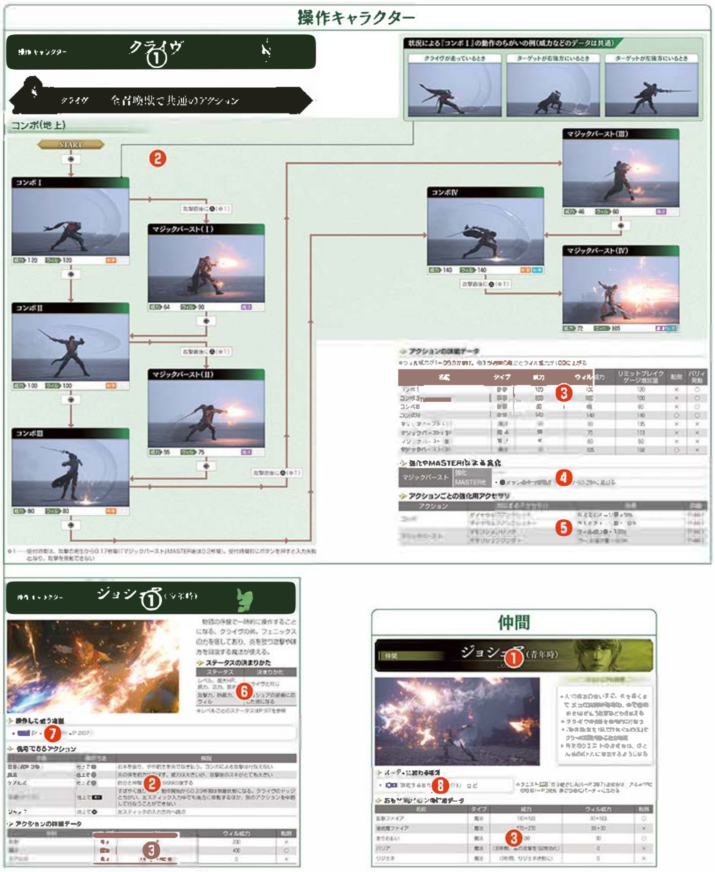


⬆無敵状態を活かせば、最強クラスの敵とも安全に戦える。ただし、この戦法に頼っていると、召喚獣を操作するときに苦戦しやすいので注意。

バトルキャラクターファイル

クライヴをはじめとした操作キャラクターと、共闘してくれる仲間たちのデータを公開。主要なアクションの能力をまとめた早見表も掲載しているので、攻撃の内容を比較したいときに活用してほしい。

ページの見かた



❶キャラクターの名前

❷使用できるアクション……そのキャラクターが行なえるアクションの種類。戦闘中のイベント(→P.93)でのみ行なうアクションは省略している。データの見かたは右ページを参照。

❸アクションの詳細データ……アクションのくわしいデータ。各項目の意味は右ページを参照。

❹強化やMASTER化による変化……アビリティやフィートを強化またはMASTER化したときの変化。最初からMASTER化しているアクションは省略している。「強化」が「──」の場合は、強化の段階がなく、すぐにMASTER化できることを示す。

❺アクションごとの強化用アクセサリ……アクションの性能を上げるアクセサリの名前と効果。

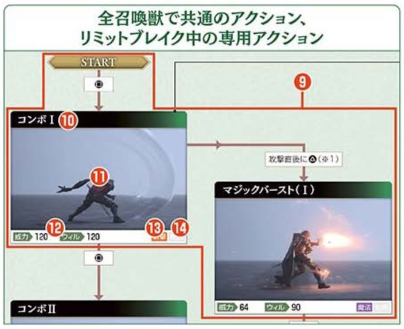
❻ステータスの決まりかた……そのキャラクターのステータスの決まりかた。仲間のステータスについてはP.96を参照。

❼操作して戦う場面

❽パーティに加わる場面

※各アクションのデータは、基本的に攻撃がすべて当たったときを前提としている。相手の位置や体格などによっては、攻撃の一部が当たらず、記載のデータどおりにならない場合がある

❷「使用できるアクション」の見かた





⑨アクションの流れ……アクションの動作の流れを矢印と操作方法で表した図。「START」は攻撃の起点を示す。

⑩名前……アクションの名前。『アレテ・ストーン』のトレーニング(→P.389)で、「アクションログ表示」がONのときに画面左下に表示されるものに準拠している。

⑪アクションの動作

⑫威力／ウィル威力……敵に与えるダメージ量やウィルを減らす量の基本値(→P.106、107)。2回以上ヒットする攻撃は、その合計を記している。追加入力や、強化およびMASTER化をしたときのデータはP.194～195を参照。

⑬タイプ……攻撃のタイプ(→P.103)。「―」はどのタイプにも属さないことを示す。

⑭転倒……通常の敵を転倒(→P.103)させる効果を持つかどうか。転倒させる場合はマークが明るくなっている。

⑮アクションの分類

⑯空中可……クライヴが空中にいるときでも使用できることを示すマーク。

⑰無敵……動作中に無敵状態(→P.105)になるタイミングがあるかどうか。無敵状態になる場合はマークが明るくなっている。

⑱派生の流れ……別のアクションに派生することがある場合に、その流れを示す矢印。派生する条件は㉑「アクションの発動条件」を参照。

⑲再使用……そのアビリティを使ってから再使用可能になるまでの時間。アクセサリで短縮できる場合は、その名前の一部(例：「火の吐息《ライジングフレイム》＋」なら 吐息＋)と短縮後の時間を記している。

⑳アクションのおもな性質

㉑アクションの発動条件

❸「アクションの詳細データ」の見かた

名前 ㉒		タイプ ㉔	威力 ㉕	ウィル威力 ㉖	リミットブレイクゲージ増加量 ㉗	転倒 ㉘	パリィ発動 ㉙
ヒートウェイヴ(強化前)	炎の壁 ㉓	魔法	140	140	140	×	×
	衝撃波	魔法	296×2回	495×2回	495＋990	○	×

㉒名前……アクションの名前。

㉓データの分類……データがちがう複数の攻撃をくり出す場合に、それらを区別するための名前。

㉔タイプ……攻撃のタイプ(→P.103)。「――」はどのタイプにも属さないことを示す。

㉕威力……敵に与えるダメージの基本値(→P.106)。2回以上ヒットする攻撃の表記は以下のとおり。

- **a＋b**…威力aの攻撃と威力bの攻撃を順にくり出す
- **a×b回**…威力aの攻撃をb回くり出す
- **1ヒットごとにa**…威力aの攻撃が何度かヒットする

㉖ウィル威力……敵のウィルを減らす量の基本値(→P.107)。2回以上ヒットする攻撃の表記は㉕「威力」と同じ。

㉗リミットブレイクゲージ増加量……ヒット時にリミットブレイクゲージが増える量(→P.102)。2回以上ヒットする攻撃の表記は㉕「威力」と同じ。

㉘転倒……通常の敵を転倒させる効果を持つかどうか。表記の意味は以下のとおり。

- **○**…転倒の効果を持つ
- **×**…転倒の効果を持たない
- **最後○**…2回以上ヒットする攻撃のうち、最後の一撃だけが転倒の効果を持つ
- **途中○**…2回以上ヒットする攻撃のうち、2撃目以降が転倒の効果を持つ
- **秒数**…転倒の効果を持ち、通常よりもその秒数ぶん長く転倒させる

㉙パリィ発動……敵の攻撃とぶつかったときにパリィが発動するかどうか。表記の意味は以下のとおり。

- **○**…パリィが発動する
- **×**…パリィが発動せず、お互いの攻撃がすり抜ける
- **最初○**…2回以上ヒットする攻撃のうち、最初の一撃だけでパリィが発動する

操作キャラクター

クライヴ

Clive

クライヴ

全召喚獣で共通のアクション

コンボ(地上)

START

□

コンボⅠ



威力 120　ウィル 120　斬撃

→ 攻撃直後に△(※1) → マジックバースト(Ⅰ)

□

マジックバースト(Ⅰ)



威力 64　ウィル 90　魔法

□ → コンボⅡ

コンボⅡ



威力 100　ウィル 100　斬撃

→ 攻撃直後に△(※1) → マジックバースト(Ⅱ)

□

マジックバースト(Ⅱ)



威力 55　ウィル 75　魔法

□ → コンボⅢ

コンボⅢ



威力 80　ウィル 80　斬撃

攻撃直後に△(※1)

□

※1……受付時間は、攻撃の発生から0.17秒間(「マジックバースト」MASTER後は0.2秒間)。受付時間前にボタンを押すと入力失敗となり、攻撃を発動できない

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

状況による『コンボⅠ』の動作のちがいの例(威力などのデータは共通)

クライヴが走っているとき



ターゲットが右後方にいるとき



ターゲットが左後方にいるとき



マジックバースト(Ⅲ)



威力 46 ウィル 60 魔法 転倒

■

コンボⅣ



威力 140 ウィル 140 斬撃 転倒

攻撃直後に△(※1)

マジックバースト(Ⅳ)



威力 72 ウィル 105 魔法 転倒

アクションの詳細データ

※ウィル威力が1～99の攻撃は、相手が通常の敵だとウィル威力が100に上がる

名前	タイプ	威力	ウィル威力	リミットブレイクゲージ増加量	転倒	パリィ発動
コンボⅠ	斬撃	120	120	120	×	○
コンボⅡ	斬撃	100	100	100	×	○
コンボⅢ	斬撃	80	80	80	×	○
コンボⅣ	斬撃	140	140	140	○	○
マジックバースト(Ⅰ)	魔法	64	90	135	×	×
マジックバースト(Ⅱ)	魔法	55	75	113	×	×
マジックバースト(Ⅲ)	魔法	46	60	90	×	×
マジックバースト(Ⅳ)	魔法	72	105	158	○	×

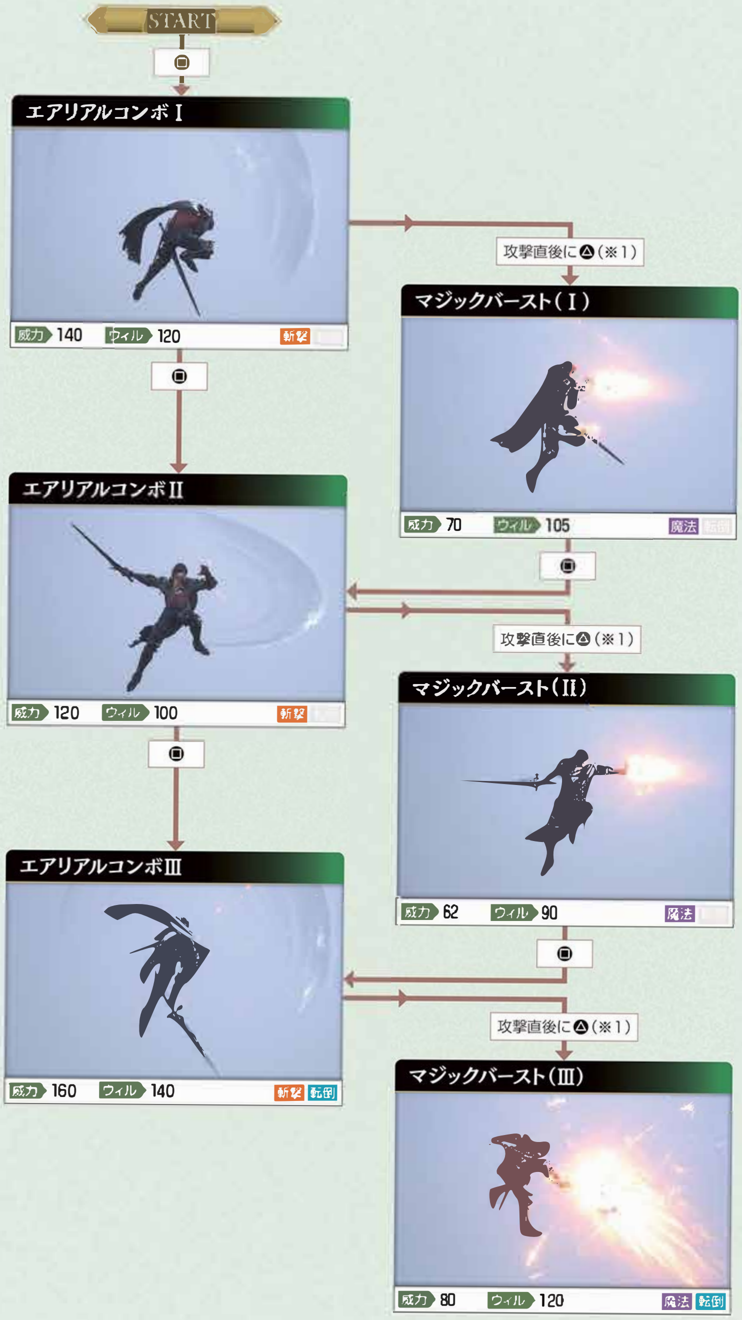
強化やMASTER化による変化

マジックバースト		―
		◆△ボタンの受付時間が0.17秒から0.2秒に延びる

アクションごとの強化用アクセサリ

アクション	対応するアクセサリ	効果	詳細
コンボ	ダイヤウルフアンクレット	与えるダメージ量+5%	P.461
	ダイヤウルフアンクレット+	与えるダメージ量+10%	P.461
マジックバースト	デモリションリング	ウィル減少量+15%	P.461
	デモリションリング+	ウィル減少量+30%	P.461

コンボ(空中)



※1……受付時間は、攻撃の発生から0.17秒間(『マジックバースト』MASTER後は0.2秒間)。受付時間前にボタンを押すと入力失敗となり、攻撃を発動できない

魔法

START

△ → 魔法

△長押し後に放す(※2) → チャージショット

魔法



威力 15　ウィル 15　魔法

⬆小さな弾を撃つ。威力は低いものの、射程が28mほどあるうえに連射可能で、移動しながら使うこともできる。

チャージショット



威力 200　ウィル 200　魔法 転倒

⬆大きな弾を撃ち、反動で跳びのく。高威力で、射程も魔法より少し長い。動作開始から0.33秒間は無敵状態になる。

画面右下のコマンドに表示される魔法の名前

アクション名	装備している召喚獣ごとの名前						
	フェニックス	ガルーダ	ラムウ	タイタン	バハムート	シヴァ	オーディン
魔法	ファイア	エアロ	サンダー	ストーン	ディア	ブリザド	ダーク
チャージショット	ファイラ	エアロラ	サンダラ	ストンラ	アディア	ブリザラ	ダーラ

※2……チャージ完了までの時間は1.4秒(『チャージショット』MASTER後は0.8秒)

アクションの詳細データ

※ウィル威力が1～99の攻撃は、相手が通常の敵だとウィル威力が100に上がる

名前	タイプ	威力	ウィル威力	リミットブレイクゲージ増加量	転倒	パリィ発動
エアリアルコンボⅠ	斬撃	140	120	140	×	○
エアリアルコンボⅡ	斬撃	120	100	120	×	○
エアリアルコンボⅢ	斬撃	160	140	160	○	○
マジックバースト(Ⅰ)	魔法	70	105	158	×	×
マジックバースト(Ⅱ)	魔法	62	90	135	×	×
マジックバースト(Ⅲ)	魔法	80	120	180	○	×
魔法	魔法	15	15(※3)	20	×	×
チャージショット(MASTER前)	魔法	200	200	200	○	×
チャージショット(MASTER後)	魔法	240	240	240	○	×

※3……相手が通常の敵でもウィル威力が上がらない

強化やMASTER化による変化

マジックバースト	強化	―
	MASTER化	● △ボタンの受付時間が0.17秒から0.2秒に延びる
チャージショット	強化	―
	MASTER化	● チャージ完了までの時間が1.4秒から0.8秒に縮まる ● 威力とウィル威力とリミットブレイクゲージ増加量が1.2倍に上がる

アクションごとの強化用アクセサリ

アクション	対応するアクセサリ	効果	詳細
エアリアルコンボ	ブラッドホークアンクレット	与えるダメージ量+8%	P.461
	ブラッドホークアンクレット+	与えるダメージ量+16%	P.461
マジックバースト	デモリションリング	ウィル減少量+15%	P.461
	デモリションリング+	ウィル減少量+30%	P.461
魔法	マークスマンリング	ウィル減少量+10%	P.461
	マークスマンリング+	ウィル減少量+20%	P.461
チャージショット	チャネラーイヤリング	チャージを自動的に行なう	P.458
	スウィフトショットリング	チャージ完了までの時間－0.2秒	P.461
	スウィフトショットリング+	チャージ完了までの時間－0.4秒	P.461

パニッシュ

※いずれも「クライヴが地上にいるときに、『パニッシュ』以外の攻撃で転倒した敵の近くで●」で発動する
※攻撃方法は、相手のタイプごとにパターンA～Dの4種類があり、使うたびに「A→B→C→D→（Aにもどる）」の順に変化する

相手が二足タイプの場合

















アクションの詳細データ

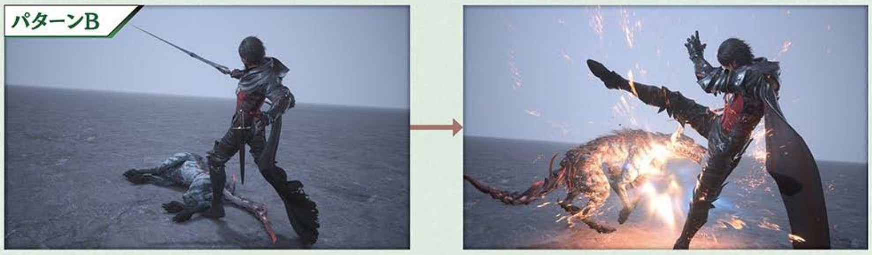
名前	タイプ	威力	ウィル威力	リミットブレイクゲージ増加量	転倒	パリィ発動
パニッシュ（二足・パターンA）	斬撃	570+90	0	570+90	×	×
パニッシュ（二足・パターンB）	打撃+魔法	90+570	0	90+570	○	×
パニッシュ（二足・パターンC）	打撃+斬撃	210+450	0	210+450	○	×
パニッシュ（二足・パターンD）	打撃	150+120+390	0	150+120+390	○	×

相手が四足タイプの場合

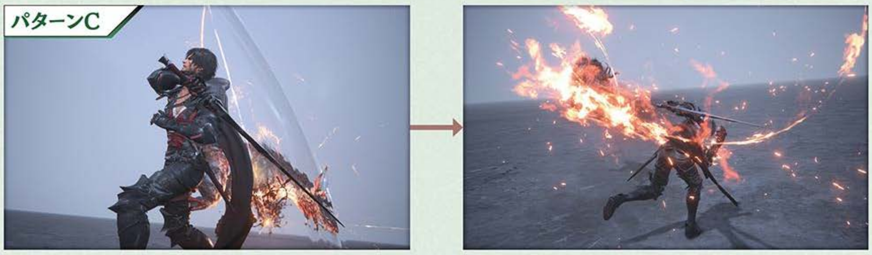
パターンA



パターンB



パターンC



パターンD



アクションの詳細データ

名前	タイプ	威力	ウィル威力	リミットブレイクゲージ増加量	転倒	パリィ発動
パニッシュ（四足・パターンA）	斬撃	450+210	0	450+210	○	×
パニッシュ（四足・パターンB）	打撃	660	0	660	○	×
パニッシュ（四足・パターンC）	斬撃+打撃	210+450	0	210+450	○	×
パニッシュ（四足・パターンD）	斬撃	210+450	0	210+450	○	×

次ページへつづく

相手が飛行タイプの場合

パターンA





パターンB





パターンC





パターンD





アクションの詳細データ

名前	タイプ	威力	ウィル威力	リミットブレイクゲージ増加量	転倒	パリィ発動
パニッシュ（飛行・パターンA）	斬撃	660	0	660	○	×
パニッシュ（飛行・パターンB）	斬撃	150+（45×7回）+195	0	150+（45×7回）+195	○	×
パニッシュ（飛行・パターンC）	斬撃+魔法	210+450	0	210+450	○	×
パニッシュ（飛行・パターンD）	打撃	660	0	660	×	×

ストンプ

クライヴが空中かつ敵の近くにいるとき

START

⊗

ストンプ



威力 0 ウィル 1 打撃 転倒

⬆敵を踏み台にして空中でジャンプする。『ストンプ』MASTER後は、着地前にもう1回ジャンプすることが可能。

挑発

クライヴが地上か空中にいるとき

START

R2 +タッチパッドボタン

挑発



威力 0 ウィル 0 ― 転倒

⬆敵の注意を自分に引きつけ、すぐに攻撃してくる状態にする。ほかのアクションの動作中にも使える。

アクションの詳細データ

※ウィル威力が1～99の攻撃は、相手が通常の敵だとウィル威力が100に上がる
※「ウィル威力」欄の「▲」は、ウィルゲージを「残り50%直前」や「残り0%直前」までしか減らせないことを示す

名前	タイプ	威力	ウィル威力	リミットブレイクゲージ増加量	転倒	パリィ発動
ストンプ	打撃	0	1▲	0	×	×
挑発	―	0	0	0	×	×

強化やMASTER化による変化

ストンプ	強化	―
	MASTER化	◇空中でジャンプできる回数が1回から2回に増える



ストンプ

⬅『ストンプ』で高く跳び上がれば、『ダウンスラスト』(→P.135)や『激震』(→P.160)を高い位置でくり出せるため、それぞれの攻撃が強化版になりやすい。



挑発

➡カウンターで反撃したり敵を攻撃範囲内におびき寄せたりするのに役立つ。『ライトニングロッド』の放電を敵の攻撃で起こしたいときにも便利。

回避

クライヴが地上にいるとき

START

- R1 → ドッジ(地上)
- 攻撃を受ける直前に R1 (※1) → プレシジョンドッジ(地上)
- バーサーカーリング装備中で攻撃を受ける直前に R1 (※1) → バーサーカードッジ(地上)

ドッジ(地上)



威力 0 ウィル 0 — 転倒

⬆後方(左スティック入力中はその方向)へすばやく移動。動作開始から0.33秒間は無敵状態になる。

バーサーカードッジ(地上)



威力 0 ウィル 0 — 転倒

⬆5秒間だけリミットブレイクの効果の一部を得る(➡P.102)。動作の終了直前までは無敵状態になる。

プレシジョンドッジ(地上)



威力 0 ウィル 0 — 転倒

⬅身をひるがえして移動。動作開始から0.33秒間は無敵状態になるうえ、以下の反撃が行なえる。

- 無敵状態中に■ → プレシジョンストライク
- 無敵状態中に▲ → プレシジョンショット

プレシジョンストライク



威力 240 ウィル 240 斬撃 転倒

⬅跳んで接近し、ダメージを3回与える。動作開始から0.7秒間は無敵状態で、その0.3秒後からは動作をドッジで中断できる。

- 攻撃直後に▲(※2) → マジックバースト

マジックバースト



威力 124 ウィル 180 魔法 転倒

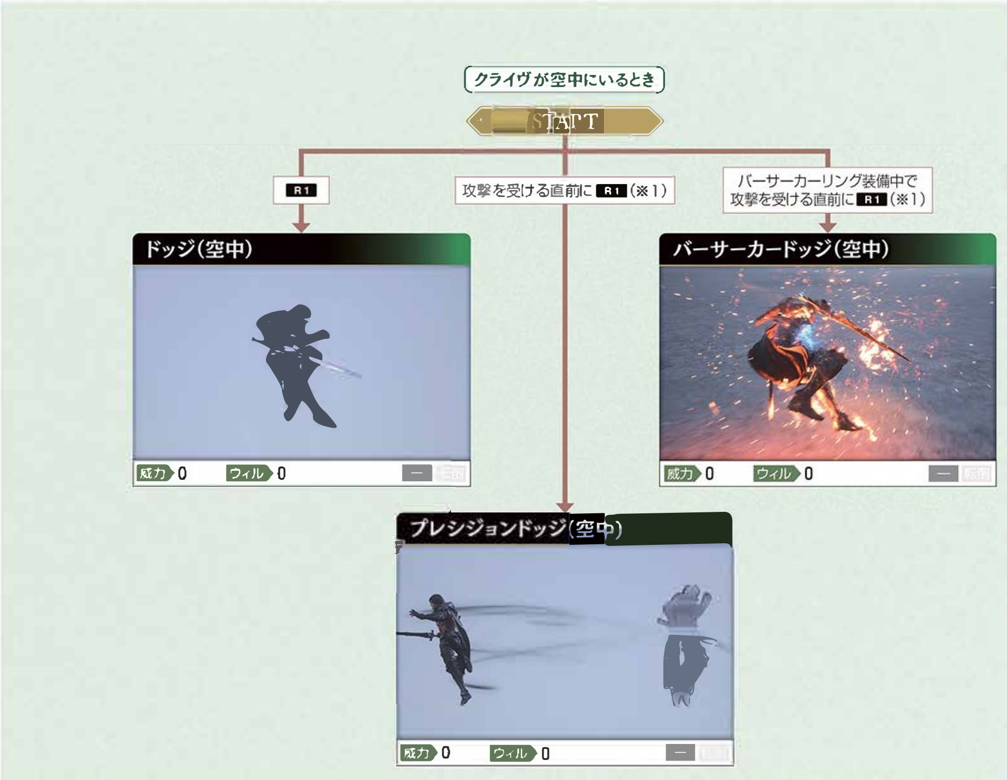
プレシジョンショット



威力 140 ウィル 360 魔法 転倒

⬆ターゲットに向けて威力が大きめの弾を飛ばす。動作開始から0.6秒間は無敵状態で、その時間中に動作をドッジで中断できる。

※1……正確には「ドッジの動作開始から0.23秒(『プレシジョンドッジ』MASTER後は0.27秒)以内に攻撃をかわす」
※2……受付時間は、攻撃の発生から0.17秒間(『マジックバースト』MASTER後は0.2秒間)。受付時間前にボタンを押すと入力失敗となり、攻撃を発動できない



アクションの詳細データ

※ウィル威力が1～99の攻撃は、相手が通常の敵だとウィル威力が100に上がる

名前	タイプ	威力	ウィル威力	リミットブレイクゲージ増加量	転倒	パリィ発動
ドッジ	——	0	0	0	×	×
プレシジョンドッジ	——	0	0	420	×	×
バーサーカードッジ	——	0	0	420	×	×
プレシジョンストライク	斬撃	70+80+90	70+80+90	80+90+100	×	×
プレシジョンショット	魔法	140	360	540	○	×
マジックバースト	魔法	124	180	270	×	×

強化やMASTER化による変化

プレシジョンドッジ	強化	—
	MASTER化	◆発動可能な時間が0.23秒から0.27秒に延びる
マジックバースト	強化	—
	MASTER化	◆△ボタンの受付時間が0.17秒から0.2秒に延びる

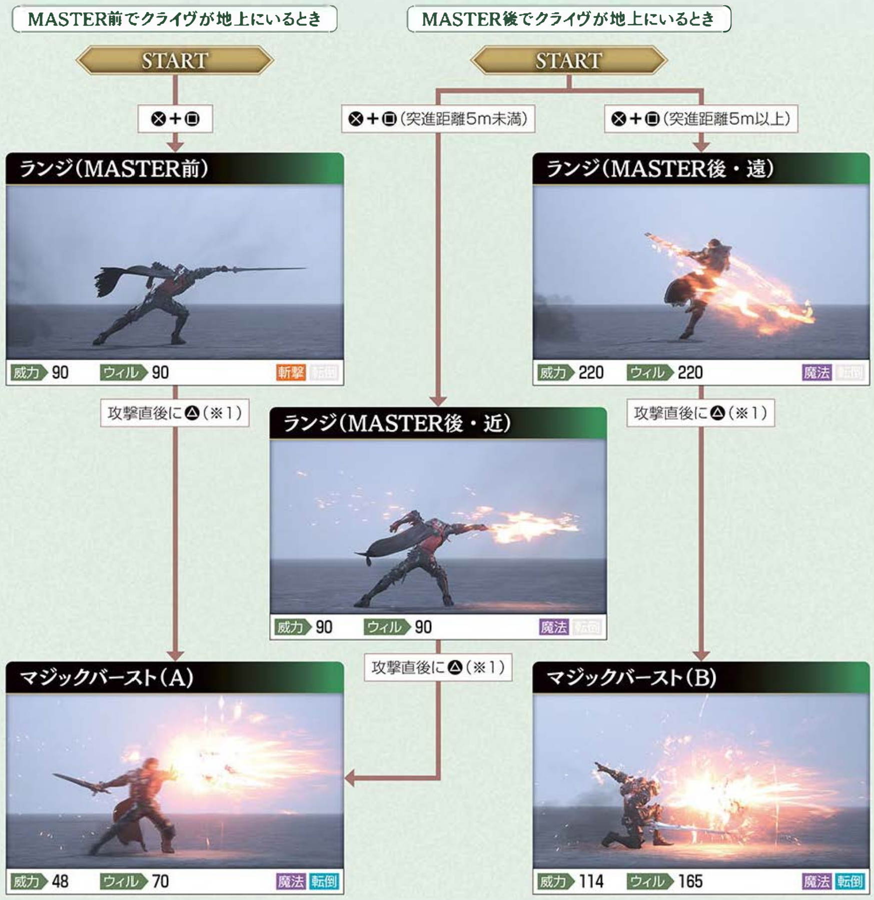
アクションごとの強化用アクセサリ

アクション	対応するアクセサリ	効果	詳細
ドッジ	《オートドッジ》の指輪	ドッジが自動的に発動する(※3)	P.473
プレシジョンドッジ	バーサーカーリング	『バーサーカードッジ』が発動する	P.458

※3……50%の確率で『プレシジョンドッジ』が発動する(前回の発動から10秒間は発動しない)



ランジ



※ターゲットがいる方向へ突進して剣を突き出す攻撃で、MASTER後はターゲットから5m以上離れた位置で仕掛けると強化版になり、剣を横に振って広範囲を攻撃できる
※1……受付時間は、攻撃の発生から0.17秒間(「マジックバースト」MASTER後は0.2秒間)。受付時間前にボタンを押すと入力失敗となり、攻撃を発動できない

アクションの詳細データ

※ウィル威力が1~99の攻撃は、相手が通常の敵だとウィル威力が100に上がる

名前	タイプ	威力	ウィル威力	リミットブレイクゲージ増加量	転倒	パリィ発動
ランジ(MASTER前)	斬撃	90	90	160	×	○
ランジ(MASTER後・近)	魔法	90	90	160	×	○
ランジ(MASTER後・遠)	魔法	220	220	260	×	○
マジックバースト(A)	魔法	48	70	203	○	×
マジックバースト(B)	魔法	114	165	248	○	×
ダウンスラスト(MASTER前)	斬撃	20+40+80	20+40+80	20+20+120	最後○	最初○
ダウンスラスト(MASTER後・低)	魔法	40+(1ヒットごとに80)+80	40+(1ヒットごとに80)+80	20+(1ヒットごとに20)+120	最後○	最初○
ダウンスラスト(MASTER後・高) 剣	魔法	40+(1ヒットごとに80)+120	40+(1ヒットごとに80)+120	20+(1ヒットごとに20)+180	最後○	最初○
ダウンスラスト(MASTER後・高) 爆炎	魔法	60	60	90	○	×
マジックバースト(C)	魔法	42	60	90	○	×
マジックバースト(D)	魔法	63	90	135	○	×

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

ダウンスラスト

MASTER前でクライヴが空中にいるとき

START

⊗+◼

ダウンスラスト(MASTER前)



威力 140 ウィル 140 斬撃 転倒

着地直後に△(※2)

MASTER後でクライヴが空中にいるとき

START

⊗+◼(落下距離2m未満)

⊗+◼(落下距離2m以上)

ダウンスラスト(MASTER後・高)



威力 240 ウィル 240 魔法 転倒

着地直後に△(※2)

ダウンスラスト(MASTER後・低)



威力 200 ウィル 200 魔法 転倒

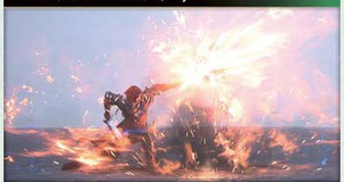
着地直後に△(※2)

マジックバースト(C)



威力 42 ウィル 60 魔法 転倒

マジックバースト(D)



威力 63 ウィル 90 魔法 転倒

※急速落下しながら剣を振り下ろす攻撃で、MASTER後は地面から2m以上の高さで使うと着地時の攻撃が強化版になり、広がる爆炎で広範囲を攻撃できる
※2……受付時間は、クライヴが着地してから0.17秒間(「マジックバースト」MASTER後は0.2秒間)。受付時間前にボタンを押しても入力失敗にならない(ボタン連打で発動できる)

強化やMASTER化による変化

ランジ	強化	―
	MASTER化	◆攻撃のタイプが「斬撃」から「魔法」に変わる ◆突進距離が1.3倍ほど伸びる ◆5m以上突進してからの攻撃が強化版に変わるようになる
ダウンスラスト	強化	―
	MASTER化	◆攻撃のタイプが「斬撃」から「魔法」に変わる ◆2m以上落下してからの攻撃が強化版に変わるようになる
マジックバースト	強化	―
	MASTER化	◆△ボタンの受付時間が0.17秒から0.2秒に延びる

アクションごとの強化用アクセサリ

アクション	対応するアクセサリ	効果	詳細
ランジ	ブルズホーンブライド	与えるダメージ量+5%	P.462
	ブルズホーンブライド+	与えるダメージ量+10%	P.462
ダウンスラスト	ケストレルブライド	与えるダメージ量+10%	P.462
	ケストレルブライド+	与えるダメージ量+20%	P.462
マジックバースト	デモリションリング	ウィル減少量+15%	P.461
	デモリションリング+	ウィル減少量+30%	P.461

バーニングブレード

クライヴが地上にいるとき

START

□長押し後に放す（※1）

バーニングブレード（地上）



威力 240　ウィル 240　魔法　転倒

⬆炎をまとった剣で敵を吹き飛ばす。動作中はスーパーアーマー状態になるうえ、ガードやプロテスによる守りをくずせるのが利点。

クライヴが空中にいるとき

START

□長押し後に放す（※1）

バーニングブレード（空中）



威力 220　ウィル 220　魔法　転倒

⬆炎をまとった剣で敵を打ち上げる。威力が大きいのに加えて、そのまま□ボタンを連打すれば空中コンボで追撃できる。

リカバリーストライク

クライヴがうつ伏せになっているとき

START

□連打

リカバリーストライク



威力 160　ウィル 160　斬撃

攻撃直後に△（※2）

マジックバースト



威力 82　ウィル 120　魔法

⬆前転して起き上がりつつ剣で反撃。動作開始から0.93秒間（または『マジックバースト』を発動するまで）は無敵状態になる。

スウィフトリカバリー

クライヴが吹き飛ばされたとき

START

地面に落ちる前にR1

スウィフトリカバリー



威力 200　ウィル 200　斬撃

⬆受け身をとって転倒するのを防ぎつつ剣を振り、近くにいる敵を攻撃する。動作開始から1.4秒間は無敵状態になる。

※1……チャージ完了までの時間は1.4秒（『バーニングブレード』MASTER後は0.8秒）

※2……受付時間は、攻撃の発生から0.17秒間（『マジックバースト』MASTER後は0.2秒間）。受付時間前にボタンを押すと入力失敗となり、攻撃を発動できない

リミットブレイク

リミットブレイクゲージが1本以上たまっているとき

START

L3 + R3

リミットブレイク



威力 280　ウィル 280　魔法

➡さまざまな能力が強化され(→P.102)、使える攻撃も変わる(→P.138～145)。発動時は、動作の終わりぎわまで無敵状態になるうえ、周囲にいる敵を吹き飛ばせる。

アクションの詳細データ

※「ウィル威力」欄の「▲」は、ウィルゲージを「残り50%直前」や「残り0%直前」までしか減らせないことを示す

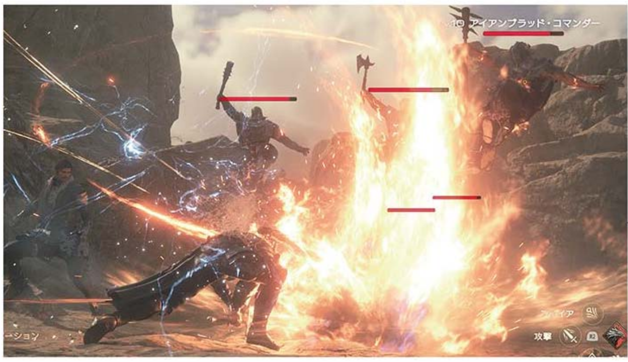
名前	タイプ	威力	ウィル威力	リミットブレイクゲージ増加量	転倒	パリィ発動
バーニングブレード(地上·MASTER前)	魔法	130+110	130+110	160+120	○	最初○
バーニングブレード(地上·MASTER後)	魔法	156+132	156+132	192+144	○	最初○
バーニングブレード(空中·MASTER前)	魔法	220	220	200	○	○
バーニングブレード(空中·MASTER後)	魔法	264	264	240	○	○
リカバリーストライク	斬撃	160	160	160	×	○
マジックバースト	魔法	82	120	180	×	×
スウィフトリカバリー	斬撃	200	200	200	×	○
リミットブレイク	魔法	130+150	130▲+150▲	0	×	×

強化やMASTER化による変化

バーニングブレード	強化	—
	MASTER化	◆チャージ完了までの時間が1.4秒から0.8秒に縮まる ◆威力とウィル威力とリミットブレイクゲージ増加量が1.2倍に上がる
リミットブレイク	強化	◆リミットブレイクゲージが2本から3本に増える
	MASTER化	◆リミットブレイクゲージが3本から4本に増える

アクションごとの強化用アクセサリ

アクション	対応するアクセサリ	効果	詳細
バーニングブレード	グリフィンブライド	与えるダメージ量+7%	P.462
	グリフィンブライド+	与えるダメージ量+14%	P.462
マジックバースト	デモリションリング	ウィル減少量+15%	P.461
	デモリションリング+	ウィル減少量+30%	P.461



バーニングブレイド

⬅すぐれた点が多い剣攻撃。通常の敵を共通アビリティだけで倒したい場合に重宝するので(→P.117)、早めに習得とMASTER化をしておくといい。

クライヴ　リミットブレイク中の専用アクション

※リミットブレイク中のみ実行できるアクションを掲載。そのほかのアクションは、リミットブレイク中でも通常時と名前や動作は変わらないが、ダメージ量やウィル減少量が1.1倍に、リミットブレイクゲージ増加量がゼロになる

コンボ(地上／リミットブレイク中)

※通常時とちがい、右手の剣と左手のツメで攻撃するようになり、ヒット数が増え、威力なども上がる。この変化は「ランジ」や「ダウンスラスト」にも起こる

START

▣

LB コンボⅠ



威力 178　ウィル 178　魔法

攻撃直後に△(※1)

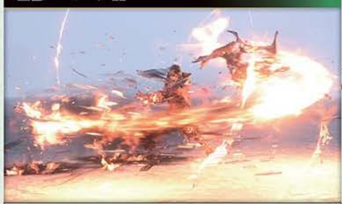
LB マジックバースト(Ⅰ)



威力 64↑　ウィル 90↑　魔法

▣

LB コンボⅡ



威力 152　ウィル 152　魔法

攻撃直後に△(※1)

LB マジックバースト(Ⅱ)



威力 55↑　ウィル 75↑　魔法

▣

LB コンボⅢ



威力 116　ウィル 116　魔法

攻撃直後に△(※1)

LB マジックバースト(Ⅲ)



威力 46↑　ウィル 60↑　魔法

▣

※「↑」は、アクションごとの威力をもとに決まったダメージ量やウィル減少量が1.1倍に増えることを示す
※1……受付時間は、攻撃の発生から0.17秒間(「マジックバースト」MASTER後は0.2秒間)。受付時間前にボタンを押すと入力失敗となり、攻撃を発動できない

LB コンボⅣ



威力 212　ウィル 212　魔法 転倒

攻撃直後に△(※1)

LB マジックバースト(Ⅳ)



威力 72↑　ウィル 105↑　魔法 転倒

アクションの詳細データ

※ウィル威力が1～99の攻撃は、相手が通常の敵だとウィル威力が100に上がる

名前	タイプ	威力	ウィル威力	リミットブレイクゲージ増加量	転倒	パリィ発動
LB コンボⅠ	魔法	72+72+17+17	72+72+17+17	0	×	○
LB コンボⅡ	魔法	60+60+16+16	60+60+16+16	0	×	○
LB コンボⅢ	魔法	47+47+11+11	47+47+11+11	0	×	○
LB コンボⅣ	魔法	167+45	167+45	0	最後○	○
LB マジックバースト(Ⅰ)	魔法	64↑	90↑	0	×	×
LB マジックバースト(Ⅱ)	魔法	55↑	75↑	0	×	×
LB マジックバースト(Ⅲ)	魔法	46↑	60↑	0	×	×
LB マジックバースト(Ⅳ)	魔法	72↑	105↑	0	○	×

強化やMASTER化による変化

マジックバースト	強化	—
	MASTER化	◆△ボタンの受付時間が0.17秒から0.2秒に延びる

アクションごとの強化用アクセサリ

アクション	対応するアクセサリ	効果	詳細
LB コンボ	ダイヤウルフアンクレット	与えるダメージ量+5%	P.461
	ダイヤウルフアンクレット+	与えるダメージ量+10%	P.461
LB マジックバースト	デモリションリング	ウィル減少量+15%	P.461
	デモリションリング+	ウィル減少量+30%	P.461



LBコンボⅠ

←通常時のコンボよりも威力が大きいうえ、魔法タイプであることが特徴。4回連続で攻撃するぶん、パリィを狙いやすい。

コンボ(空中/リミットブレイク中)

START

↓ □

LB エアリアルコンボ I



威力 252　ウィル 214　魔法

→ 攻撃直後に△(※1)

LB マジックバースト(I)



威力 70↑　ウィル 105↑　魔法

↓ □ (LB マジックバースト(I) → LB エアリアルコンボII)

↓ □ (LB エアリアルコンボ I → LB エアリアルコンボII)

LB エアリアルコンボII



威力 220　ウィル 188　魔法

→ 攻撃直後に△(※1)

LB マジックバースト(II)



威力 62↑　ウィル 90↑　魔法

↓ □ (LB マジックバースト(II) → LB エアリアルコンボIII)

↓ □ (LB エアリアルコンボII → LB エアリアルコンボIII)

LB エアリアルコンボIII



威力 295　ウィル 251　魔法　転倒

→ 攻撃直後に△(※1)

LB マジックバースト(III)



威力 80↑　ウィル 120↑　魔法　転倒

※「↑」は、アクションごとの威力をもとに決まったダメージ量やウィル減少量が1.1倍に増えることを示す
※1……受付時間は、攻撃の発生から0.17秒間(『マジックバースト』MASTER後は0.2秒間)。受付時間前にボタンを押すと入力失敗となり、攻撃を発動できない

魔法(リミットブレイク中)

START

△ → LB ショット

△長押し後に放す(※2) → LB チャージショット

LB ショット



威力 30 ウィル 30 魔法 転倒

LB チャージショット



威力 200↑ ウィル 200↑ 魔法 転倒

※2……チャージ完了までの時間は1.4秒(『チャージショット』MASTER後は0.8秒)

アクションの詳細データ

※ウィル威力が1～99の攻撃は、相手が通常の敵だとウィル威力が100に上がる

名前	タイプ	威力	ウィル威力	リミットブレイクゲージ増加量	転倒	パリィ発動
LB エアリアルコンボⅠ	魔法	100+100+26+26	85+85+22+22	0	×	○
LB エアリアルコンボⅡ	魔法	87+87+23+23	74+74+20+20	0	×	○
LB エアリアルコンボⅢ	魔法	235+60	200+51	0	最後○	○
LB マジックバースト(Ⅰ)	魔法	70↑	105↑	0	×	×
LB マジックバースト(Ⅱ)	魔法	62↑	90↑	0	×	×
LB マジックバースト(Ⅲ)	魔法	80↑	120↑	0	○	×
LB ショット	魔法	15×2回	15(※3)×2回	0	×	×
LBチャージショット(MASTER前)	魔法	200↑	200↑	0	○	×
LBチャージショット(MASTER後)	魔法	240↑	240↑	0	○	×

※3……相手が通常の敵でもウィル威力が上がらない

強化やMASTER化による変化

マジックバースト	強化	―
	MASTER化	◆△ボタンの受付時間が0.17秒から0.2秒に延びる
チャージショット	強化	―
	MASTER化	◆チャージ完了までの時間が1.4秒から0.8秒に縮まる ◆威力とウィル威力が1.2倍に上がる

アクションごとの強化用アクセサリ

アクション	対応するアクセサリ	効果	詳細
LB エアリアルコンボ	ブラッドホークアンクレット	与えるダメージ量+8%	P.461
	ブラッドホークアンクレット+	与えるダメージ量+16%	P.461
LB マジックバースト	デモリションリング	ウィル減少量+15%	P.461
	デモリションリング+	ウィル減少量+30%	P.461
LB ショット	マークスマンリング	ウィル減少量+10%	P.461
	マークスマンリング+	ウィル減少量+20%	P.461
LB チャージショット	チャネラーイヤリング	チャージを自動的に行なう	P.458
	スウィフトショットリング	チャージ完了までの時間−0.2秒	P.461
	スウィフトショットリング+	チャージ完了までの時間−0.4秒	P.461



ランジ(リミットブレイク中)

MASTER前でクライヴが地上にいるとき

START

×+□

LB ランジ(MASTER前)



威力 145　ウィル 145　魔法

攻撃直後に△(※1)

LB マジックバースト(A)



威力 48↑　ウィル 70↑　魔法　転倒

MASTER後でクライヴが地上にいるとき

START

×+□(突進距離5m未満)

LB ランジ(MASTER後・近)



威力 145　ウィル 145　魔法

攻撃直後に△(※1) → LB マジックバースト(A)

×+□(突進距離5m以上)

LB ランジ(MASTER後・遠)



威力 332　ウィル 332　魔法

攻撃直後に△(※1)

LB マジックバースト(B)



威力 114↑　ウィル 165↑　魔法　転倒

※「↑」は、アクションごとの威力をもとに決まったダメージ量やウィル減少量が1.1倍に増えることを示す
※1……受付時間は、攻撃の発生から0.17秒間(『マジックバースト』MASTER後は0.2秒間)。受付時間前にボタンを押すと入力失敗となり、攻撃を発動できない

アクションの詳細データ

※ウィル威力が1～99の攻撃は、相手が通常の敵だとウィル威力が100に上がる

名前	タイプ	威力	ウィル威力	リミットブレイクゲージ増加量	転倒	パリィ発動
LB ランジ(MASTER前)	魔法	24+24+97	24+24+97	0	×	○
LB ランジ(MASTER後・近)	魔法	24+24+97	24+24+97	0	×	○
LB ランジ(MASTER後・遠)	魔法	33+33+266	33+33+266	0	×	○
LB マジックバースト(A)	魔法	48↑	70↑	0	○	×
LB マジックバースト(B)	魔法	114↑	165↑	0	○	×
LB ダウンスラスト(MASTER前)	魔法	28+(1ヒットごとに55)+11+11+94	28+(1ヒットごとに55)+11+11+94	0	最後○	○(※2)
LB ダウンスラスト(MASTER後・低)	魔法	56+(1ヒットごとに110)+11+11+94	56+(1ヒットごとに110)+11+11+94	0	最後○	○(※2)
LB ダウンスラスト(MASTER後・高) 剣&ツメ	魔法	56+(1ヒットごとに110)+18+18+137	56+(1ヒットごとに110)+18+18+137	0	最後○	○(※2)
LB ダウンスラスト(MASTER後・高) 爆炎	魔法	66	66	0	○	×
LB マジックバースト(C)	魔法	42↑	60↑	0	○	×
LB マジックバースト(D)	魔法	63↑	90↑	0	○	×

※2……1撃目は「×」

ダウンスラスト(リミットブレイク中)

MASTER前でクライヴが空中にいるとき

START

⊗+◻

LB ダウンスラスト(MASTER前)



威力 199　ウィル 199　魔法 転倒

着地直後に△(※3)

MASTER後でクライヴが空中にいるとき

START

⊗+◻(落下距離2m未満)

LB ダウンスラスト(MASTER後・低)



威力 282　ウィル 282　魔法 転倒

着地直後に△(※3)

⊗+◻(落下距離2m以上)

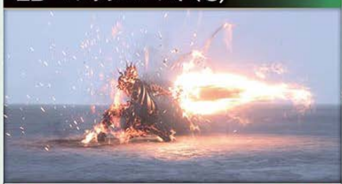
LB ダウンスラスト(MASTER後・高)



威力 449　ウィル 449　魔法 転倒

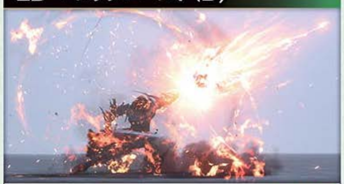
着地直後に△(※3)

LB マジックバースト(C)



威力 42↑　ウィル 60↑　魔法 転倒

LB マジックバースト(D)



威力 63↑　ウィル 90↑　魔法 転倒

※3……受付時間は、クライヴが着地してから0.17秒間(「マジックバースト」MASTER後は0.2秒間)。受付時間前にボタンを押しても入力失敗にならない(ボタン連打で発動できる)

強化やMASTER化による変化

ランジ	強化	―
	MASTER化	◆突進距離が1.3倍ほど伸びる ◆5m以上突進してからの攻撃が強化版に変わるようになる
ダウンスラスト	強化	―
	MASTER化	◆2m以上落下してからの攻撃が強化版に変わるようになる
マジックバースト	強化	―
	MASTER化	◆△ボタンの受付時間が0.17秒から0.2秒に延びる

アクションごとの強化用アクセサリ

アクション	対応するアクセサリ	効果	詳細
LB ランジ	ブルズホーンブライド	与えるダメージ量+5%	P.462
	ブルズホーンブライド+	与えるダメージ量+10%	P.462
LB ダウンスラスト	ケストレルブライド	与えるダメージ量+10%	P.462
	ケストレルブライド+	与えるダメージ量+20%	P.462
LB マジックバースト	デモリションリング	ウィル減少量+15%	P.461
	デモリションリング+	ウィル減少量+30%	P.461

バーニングブレード(リミットブレイク中)

クライヴが地上にいるとき

START

↓ ■長押し後に放す(※1)

LB バーニングブレード(地上)



威力 240↑ ウィル 240↑ 魔法 転倒

クライヴが空中にいるとき

START

↓ ■長押し後に放す(※1)

LB バーニングブレード(空中)



威力 220↑ ウィル 220↑ 魔法 転倒

回避(リミットブレイク中)

※ドッジなど、通常時と変わらないアクション(→P.132～133)は省略している

クライヴが地上にいるとき

START

↓ 『プレシジョンドッジ』の無敵状態中に■

LB プレシジョンストライク



威力 240↑ ウィル 240↑ 斬撃

↓ 攻撃直後に△(※2)

LB マジックバースト(A)



威力 124↑ ウィル 180↑ 魔法

↓ 『プレシジョンドッジ』の無敵状態中に△

LB プレシジョンショット



威力 140↑ ウィル 360↑ 魔法 転倒

※「↑」は、アクションごとの威力をもとに決まったダメージ量やウィル減少量が1.1倍に増えることを示す
※1……チャージ完了までの時間は1.4秒(『チャージショット』MASTER後は0.8秒)
※2……受付時間は、攻撃の発生から0.17秒間(『マジックバースト』MASTER後は0.2秒間)。受付時間前にボタンを押すと入力失敗となり、攻撃を発動できない

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

リカバリーストライク(リミットブレイク中)

クライヴがうつ伏せになっているとき(※3)

START

▢連打

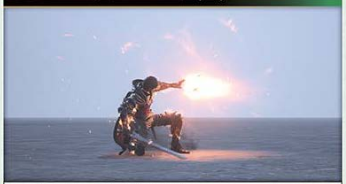
LB リカバリーストライク



威力 176　ウィル 176　魔法

攻撃直後に△(※2)

LB マジックバースト(B)



威力 82↑　ウィル 120↑　魔法

スウィフトリカバリー(リミットブレイク中)

クライヴが吹き飛ばされたとき(※3)

START

地面に落ちる前に R1

LB スウィフトリカバリー



威力 220　ウィル 220　魔法

※3……リミットブレイク中はダメージリアクションをとらないので、このアクションを使用できるのは「バーサーカードッジ」の効果中のみ

アクションの詳細データ

※ウィル威力が1～99の攻撃は、相手が通常の敵だとウィル威力が100に上がる

名前	タイプ	威力	ウィル威力	リミットブレイクゲージ増加量	転倒	バリィ発動
LB バーニングブレード(地上·MASTER前)	魔法	(130+110)↑	(130+110)↑	0	○	最初○
LB バーニングブレード(地上·MASTER後)	魔法	(156+132)↑	(156+132)↑	0	○	最初○
LB バーニングブレード(空中·MASTER前)	魔法	220↑	220↑	0	○	○
LB バーニングブレード(空中·MASTER後)	魔法	264↑	264↑	0	○	○
LB プレシジョンストライク	斬撃	(70+80+90)↑	(70+80+90)↑	0	×	×
LB プレシジョンショット	魔法	140↑	360↑	0	○	×
LB マジックバースト(A)	魔法	124↑	180↑	0	×	×
LB リカバリーストライク	魔法	88+88	88+88	0	×	○
LB マジックバースト(B)	魔法	82↑	120↑	0	×	×
LB スウィフトリカバリー	魔法	220	220	0	×	○

強化やMASTER化による変化

バーニングブレード	強化	―
	MASTER化	◆チャージ完了までの時間が1.4秒から0.8秒に縮まる ◆威力とウィル威力が1.2倍に上がる
プレシジョンドッジ	強化	―
	MASTER化	◆発動可能な時間が0.23秒から0.27秒に延びる
マジックバースト	強化	―
	MASTER化	◆△ボタンの受付時間が0.17秒から0.2秒に延びる

アクションごとの強化用アクセサリ

アクション	対応するアクセサリ	効果	詳細
LB バーニングブレード	グリフィンブライド	与えるダメージ量+7%	P.462
	グリフィンブライド+	与えるダメージ量+14%	P.462
LB マジックバースト	デモリションリング	ウィル減少量+15%	P.461
	デモリションリング+	ウィル減少量+30%	P.461

クライヴ 召喚獣ごとの専用アクション

フェニックス



威力 0　ウィル 0　—　転倒　無敵

フィート フェニックスシフト　空中可

おもな性質

- ターゲットがいる方向へ約10m高速移動する(左スティックの入力方向は影響しない)
- 敵が空中にいるときはその高さまで飛ぶ
- 移動中に姿が消えるが無敵状態にはならない



威力 140　ウィル 140　魔法　転倒　無敵

シフトストライク

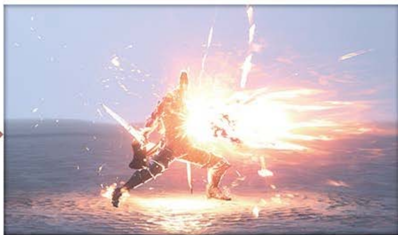
発動条件　移動中に■

おもな性質

- 『フェニックスシフト』の終了直後に剣で斬る

攻撃直後に△(※1)

マジックバースト



威力 70　ウィル 210　魔法　転倒　無敵

シフトショット

発動条件　移動中に△

おもな性質

- 『フェニックスシフト』の終了直後にやや前方へ魔法を放って敵を転倒させる(射程は『シフトストライク』より約1m長い)



威力 1320　ウィル 660　魔法　転倒　無敵

アビリティ ライジングフレイム

再使用　20秒(吐息 18秒　吐息+ 16秒)

おもな性質

- 炎の翼を振り上げて、敵を打ち上げる

※1……受付時間は、攻撃の発生から0.17秒間(『マジックバースト』MASTER後は0.2秒間)。受付時間前にボタンを押すと入力失敗となり、攻撃を発動できない



威力 842　ウィル 1238　魔法 転倒 無敵

アビリティ スカーレットサイクロン

再使用 30秒(吐息 26.7秒　吐息+ 23.4秒)

おもな性質

- 炎の翼を左右に振り、周囲にいる敵を攻撃する
- クライヴが敵の攻撃でひるんでいるときでも使用可能(吹き飛び中や転倒中は使用できない)。その場合は、名前が「スカーレットリカバリー」に変わり、威力などが上がったり動作中は無敵状態になったりするうえ、再使用可能になるまでの時間が3分の1に縮まる

アクションの詳細データ

※「ウィル威力」欄の「▲」は、ウィルゲージを「残り50%直前」や「残り0%直前」までしか減らせないことを示す

名前	タイプ	威力	ウィル威力	リミットブレイクゲージ増加量	転倒	パリィ発動
フェニックスシフト	—	0	0	0	×	×
シフトストライク	魔法	140	140	140	×	○
マジックバースト	魔法	72	105	158	×	×
シフトショット	魔法	70	210	315	○	×
ライジングフレイム(強化前)	魔法	1320	660	1320	○	×
ライジングフレイム(強化後)	魔法	528+264×4回	264▲+132▲×3回+132	528+264×4回	途中○	×
スカーレットサイクロン(強化前)	魔法	337+168+337	495▲+248▲+495	743+372+743	最後○	×
スカーレットリカバリー(強化前)	魔法	370+184+370	544▲+272▲+544	817+409+817	最後○	×
スカーレットサイクロン(強化後)	魔法	202×5回	297▲×4回+297	891+446×3回+891	途中○	×
スカーレットリカバリー(強化後)	魔法	222×5回	327▲×4回+327	980+490×3回+980	途中○	×

強化やMASTER化による変化

フェニックスシフト	強化	—
	MASTER化	◆移動距離が10mから15mに伸びる
ライジングフレイム	強化	◆ヒット数が1回から5回に増え、威力とウィル威力が1.2倍に上がる
	MASTER化	◆フェニックス以外の召喚獣にもセットできる
スカーレットサイクロン	強化	◆ヒット数が3回から5回に増える ◆翼を左に振るときに左スティックの入力方向へ少し移動できるようになる
	MASTER化	◆フェニックス以外の召喚獣にもセットできる

アクションごとの強化用アクセサリ

アクション	対応するアクセサリ	効果	詳細
ライジングフレイム	火の玉響(ライジングフレイム)	ウィル減少量+10%	P.462
	火の玉響(ライジングフレイム)+	ウィル減少量+20%	P.462
	火の吐息(ライジングフレイム)	再使用可能になるまでの時間−2秒	P.463
	火の吐息(ライジングフレイム)+	再使用可能になるまでの時間−4秒	P.463
スカーレットサイクロン	火の宝珠(スカーレットサイクロン)	与えるダメージ量+8%	P.463
	火の宝珠(スカーレットサイクロン)+	与えるダメージ量+16%	P.463
	火の吐息(スカーレットサイクロン)	再使用可能になるまでの時間−3.3秒	P.463
	火の吐息(スカーレットサイクロン)+	再使用可能になるまでの時間−6.6秒	P.463


威力 732　ウィル 1130　魔法 転倒 無敵

アビリティ　ヒートウェイヴ

再使用　25秒（22.3秒　19.6秒）

おもな性質

- 敵の弾をかき消す炎の壁を目の前に生成したあと、約30m直進する衝撃波で敵を打ち上げる。敵の弾をかき消せるのは動作開始から0.4秒間で、炎の壁の出現前でもかき消すことが可能


威力 1324（※1）　ウィル 2120（※1）　魔法 転倒 無敵

プレシジョン・ヒートウェイヴ

発動条件　炎の壁で敵の弾をかき消す

おもな性質

- 衝撃波を2回飛ばして敵を打ち上げる
- 動作の終わりぎわまでクライヴ以外の時間の流れが止まる

補足

- 『プレシジョン・ヒートウェイヴ』発動時は、再使用可能になるまでの時間が3分の1に縮まる


威力 1527　ウィル 1527　魔法 転倒 無敵

アビリティ　転生の炎

再使用　120秒（108秒　96秒）

おもな性質

- クライヴの周囲40mの範囲内を炎で攻撃したあと、HPの白ゲージを全回復する（→P.106）
- 動作中は無敵状態になるうえ、終わりぎわまでクライヴ以外の時間の流れが止まる

補足

- 仲間のHPを9999回復する効果もある
- 最後の攻撃をくり出す前に、リミットブレイクなどで動作を中断したときはHPが回復しない

イフリート


威力 1578　ウィル 789　魔法 転倒 無敵

アビリティ　イグニッション

再使用　22秒（19.8秒　17.6秒）

おもな性質

- 約25m突進しながら体当たりを仕掛けたあと、腕を右に振って敵を吹き飛ばす
- 突進中は左スティックで進路を変更可能
- 突進の動作は⊗ボタンで中断できる

補足

- 敵にぶつかっても突進は止まらないため、敵との距離が近いほどヒット数が増える（最大で20回）

※1……『ヒートウェイヴ』の炎の壁による攻撃も当たった場合の値



威力 600 ウィル 1800 魔法 斬撃 打撃

アビリティ ウィル・オ・ウィクス

再使用	35秒

おもな性質

- 「クライヴの周囲を20秒間飛びまわる火球」を4個(強化後は8個)生成する
- 火球は、近くにいる敵に何度もぶつかってダメージを与えるほか、クライヴへの攻撃を完全に防ぐ

補足
- 火球は、攻撃を防ぐたびに2個消える。そのため、攻撃を防げる回数は、強化前が2回、強化後が4回
- 火球の数が減ると、そのぶん敵にダメージを与える回数が少なくなる

アクションの詳細データ

※ウィル威力が1～99の攻撃は、相手が通常の敵だとウィル威力が100に上がる
※「ウィル威力」欄の「▲」は、ウィルゲージを「残り50%直前」や「残り0%直前」までしか減らせないことを示す

名前		タイプ	威力	ウィル威力	リミットブレイクゲージ増加量	転倒	パリィ発動
ヒートウェイヴ(強化前)	炎の壁	魔法	140	140	140	×	×
	衝撃波	魔法	296×2回	495×2回	495+990	○	×
プレシジョン・ヒートウェイヴ(強化前)		魔法	296×4回	495×4回	495+495+990+990	○	×
ヒートウェイヴ(強化後)	炎の壁	魔法	140	140	140	×	×
	衝撃波	魔法	178×4回	297×4回	297+297+594+594	○	×
プレシジョン・ヒートウェイヴ(強化後)		魔法	178×8回	297×8回	297×4回+594×4回	○	×
転生の炎(強化前)		魔法	120×11回+207	120▲×11回+207	120×11回+207	○	×
転生の炎(強化後)		魔法	44×11回+120 +44×24回+207	44▲×11回+120▲ +44▲×24回+207	44×11回+120 +44×24回+207	○	×
イグニッション(強化前)		魔法	(1ヒットごとに60)+438	(1ヒットごとに30)+219	(1ヒットごとに74)+438	○	×
イグニッション(強化後)		魔法	110+(1ヒットごとに75)+438	55+(1ヒットごとに38)+219	110+(1ヒットごとに62)+438	○	×
ウィル・オ・ウィクス		魔法	1ヒットごとに5	1ヒットごとに15	1ヒットごとに15	×	×

強化やMASTER化による変化

ヒートウェイヴ	強化	◆衝撃波を飛ばす回数が2回(『プレシジョン・ヒートウェイヴ』は4回)に増える
	MASTER化	◆フェニックス以外の召喚獣にもセットできる
転生の炎	強化	◆強化前と同じ攻撃のあと、さらに炎で25回攻撃するようになる
	MASTER化	◆フェニックス以外の召喚獣にもセットできる
イグニッション	強化	◆発動時に炎を周囲に放って攻撃するようになる ◆突進攻撃の威力とウィル威力が1.2倍強に上がる
	MASTER化	◆フェニックス以外の召喚獣にもセットできる
ウィル・オ・ウィクス	強化	◆火球の生成数が4個から8個に増え、攻撃のヒット数が約2倍に、敵の攻撃を無効化できる回数が4回に増える
	MASTER化	◆フェニックス以外の召喚獣にもセットできる

アクションごとの強化用アクセサリ

アクション	対応するアクセサリ	効果	詳細
ヒートウェイヴ	火の宝珠《ヒートウェイヴ》	与えるダメージ量+9%	P.463
	火の宝珠《ヒートウェイヴ》+	与えるダメージ量+18%	P.463
	火の吐息《ヒートウェイヴ》	再使用可能になるまでの時間−2.7秒	P.463
	火の吐息《ヒートウェイヴ》+	再使用可能になるまでの時間−5.4秒	P.463
転生の炎	火の宝珠《転生の炎》	与えるダメージ量+8%	P.463
	火の宝珠《転生の炎》+	与えるダメージ量+16%	P.463
	火の吐息《転生の炎》	再使用可能になるまでの時間−12秒	P.464
	火の吐息《転生の炎》+	再使用可能になるまでの時間−24秒	P.464
イグニッション	炎の宝珠《イグニッション》	与えるダメージ量+12%	P.464
	炎の宝珠《イグニッション》+	与えるダメージ量+24%	P.464
	炎の吐息《イグニッション》	再使用可能になるまでの時間−2.2秒	P.464
	炎の吐息《イグニッション》+	再使用可能になるまでの時間−4.4秒	P.464
ウィル・オ・ウィクス	炎の恩寵《ウィル・オ・ウィクス》	火球の出現時間+5秒	P.464
	炎の恩寵《ウィル・オ・ウィクス》+	火球の出現時間+10秒	P.464

INDEX

ガルーダ



威力 0　ウィル 0　魔法 転倒 無敵

フィート ガルーダエンブレイス（空中可）

おもな性質

- ターゲットの方向にツメを約14m飛ばす
- ツメがヒットすると、敵をつかんで引き寄せる(敵が転倒中なら同時に起き上がらせる)
- 空中で使ったときは敵を転倒させることが可能



威力 100　ウィル 100　魔法 転倒 無敵

エンブレイスリープ(※1)

発動条件　強敵やボス、ウィルがゼロになっていないラプトル種やチョコボ種に当てる

おもな性質

- 敵を引き寄せず、クライヴが真上に跳びながらツメを縦に振りまわして攻撃する
- 連続で使うと、空中でさらに跳ぶことが可能



威力 0　ウィル 0　魔法 転倒 無敵

エンブレイスダウン(※1)

発動条件　ウィルが50%まで減ってひるんでいる強敵やボス、ウィルがゼロになっているラプトル種やチョコボ種に当てる

おもな性質

- 敵を引き倒し、数秒ほど行動不能にする
- 動作開始から終わりぎわまで無敵状態になる



威力 354　ウィル 1376　魔法 転倒 無敵

アビリティ ガウジ

再使用　30秒(吐息 27秒　吐息+ 24秒)

おもな性質

- 少しずつ前進しながらツメで6回攻撃する(1～5回目はそれぞれ2回ヒットする)
- ボタンを連打すると(R2ボタンは押さなくていい)、4～5回目の攻撃(4ヒット分)を最大で6セット(24ヒット分)までくり返せる

※1……『アレテ・ストーン』のトレーニング(→P.389)のアクションログでは「ガルーダエンブレイス」と表示される



威力 792 ウィル 1692 魔法 転倒

アビリティ **ウィケッドホイール**

再使用 27秒（24.3秒 21.6秒）

おもな性質

- 真上に浮かびながら手のツメを横に何度も振りまわし、敵にダメージを与えつつ打ち上げる

アクションの詳細データ

※ウィル威力が1～99の攻撃は、相手が通常の敵だとウィル威力が100に上がる
※「ウィル威力」欄の「▲」は、ウィルゲージを「残り50%直前」や「残り0%直前」までしか減らせないことを示す

名前	タイプ	威力	ウィル威力	リミットブレイクゲージ増加量	転倒	パリィ発動
ガルーダエンブレイス(地上)	魔法	0	0	0	×	×
ガルーダエンブレイス(空中)	魔法	0	0	0	○	×
エンブレイスリーブ	魔法	60+40	60▲+40▲	60+40	×	×
エンブレイスダウン	魔法	0	0	0	×	×
ガウジ(強化前)	魔法	40+40+37 +37+34+34 +12×(4～24回)+84	158+158+150 +150+138+138 +50×(4～24回)+284	158+158+150 +150+138+138 +50×(4～24回)+284	最後○	×
ガウジ(強化後)	魔法	48+48+44 +44+41+41 +14×(4～24回)+101	190+190+180 +180+166+166 +60×(4～24回)+341	180+190+180 +180+166+166 +60×(4～24回)+341	最後○	×
ウィケッドホイール(強化前)	魔法	297+198+297	635▲+422▲+635	706+469+706	○	×
ウィケッドホイール(強化後)	魔法	297+108 +45×6回+297	635▲+194▲ +99▲×6回+635	325+130 +50×6回+195	途中○	×

強化やMASTER化による変化

ガルーダエンブレイス	強化	―
	MASTER化	◆ツメの飛距離が14mから18mに伸びる
ガウジ		◆ボタン連打でくり返す攻撃の動作が速くなる(ヒット数は変わらない) ◆威力とウィル威力が約1.2倍に上がる
	MASTER化	◆ガルーダ以外の召喚獣にもセットできる
ウィケッドホイール	強化	◆ヒット数が3回から9回に増え、威力とウィル威力が1.2倍強に上がる
	MASTER化	◆ガルーダ以外の召喚獣にもセットできる

アクションごとの強化用アクセサリ

アクション	対応するアクセサリ	効果	詳細
ガウジ	風の宝珠(ガウジ)	与えるダメージ量+15%	P.464
	風の宝珠(ガウジ)+	与えるダメージ量+30%	P.464
	風の吐息(ガウジ)	再使用可能になるまでの時間−3秒	P.464
	風の吐息(ガウジ)+	再使用可能になるまでの時間−6秒	P.464
ウィケッドホイール	風の宝珠(ウィケッドホイール)	与えるダメージ量+10%	P.465
	風の宝珠(ウィケッドホイール)+	与えるダメージ量+20%	P.465
	風の吐息(ウィケッドホイール)	再使用可能になるまでの時間−2.7秒	P.465
	風の吐息(ウィケッドホイール)+	再使用可能になるまでの時間−5.4秒	P.465



アビリティ ルックスガンビット

再使用 25秒(吐息 22.3秒 吐息+ 19.6秒)

おもな性質

- すばやく跳びのいてからターゲットに跳びかかり、足のツメを横に振って敵を吹き飛ばす
- 動作開始から1.43秒間は無敵状態になる



プレシジョン・ガンビット

発動条件 動作開始から0.23秒(※1)以内に敵の攻撃をかわす

おもな性質

- ターゲットに跳びかかり、足のツメで2回攻撃して敵を打ち上げる
- 動作開始から終わりぎわまで無敵状態になる

補足

- 跳びのく動作をジャンプやドッジなどで中断したときは、すぐに再使用できる
- 「プレシジョン・ガンビット」発動時は、再使用可能になるまでの時間が半分に縮まる



アビリティ エリアルブラスト

再使用 110秒(吐息 99秒 吐息+ 88秒)

おもな性質

- 地面をなぐって、その周囲2mの範囲内を風圧で攻撃し、さらにターゲットを追う巨大な竜巻を生成して敵を舞い上げつつ何度もダメージを与える
- 動作中(竜巻の出現直後まで)は無敵状態になる

補足

- 竜巻は、ターゲットの位置にかかわらず、クライヴから14m前方に出現する
- 竜巻は半径7m&高さ20mの大きさで、13秒間出現する
- 竜巻に最初から巻きこんだ敵には攻撃が約35回ヒットする

アクションの詳細データ

※ウィル威力が1～99の攻撃は、相手が通常の敵だとウィル威力が100に上がる
※「ウィル威力」欄の「▲」は、ウィルゲージを「残り50%直前」や「残り0%直前」までしか減らせないことを示す

名前		タイプ	威力	ウィル威力	リミットブレイクゲージ増加量	転倒	パリィ発動
ルックスガンビット(強化前)		魔法	660	396	660	○	×
ルックスガンビット(強化後)		魔法	396+396	396▲+396	396+396	○	×
プレシジョン・ガンビット(強化前)		魔法	726+726	660▲+660	880+440	○	×
プレシジョン・ガンビット(強化後)		魔法	44×16回+1082	40▲×16回+984	50×16回+834	最後○	×
エリアルブラスト(強化前)	風圧	魔法	140	140	140	○	×
	竜巻	魔法	(1ヒットごとに33)+77	(1ヒットごとに85)+721	(1ヒットごとに85)+721	○	×
エリアルブラスト(強化後)	風圧	魔法	140	140	140	○	×
	竜巻	魔法	(1ヒットごとに26)+77	(1ヒットごとに85)+721	(1ヒットごとに85)+721	○	×

※1……『プレシジョンドッジ』MASTER後は0.27秒

強化やMASTER化による変化

ルックスガンビット	強化	◆攻撃方法が「足のツメで2回攻撃して敵を打ち上げる」に変わり、威力が1.2倍に、ウィル威力が2倍に上がる(無敵時間は変わらない) ◆『プレシジョン・ガンビット』の攻撃方法が「敵に跳びかかりながら足のツメを縦に高速回転させる」に変わり、威力とウィル威力が1.2倍強に上がる
	MASTER化	◆ガルーダ以外の召喚獣にもセットできる
エリアルブラスト	強化	◆竜巻の出現時間が13秒から20.5秒に延び、ヒット数も約35回から約55回に増える
	MASTER化	◆ガルーダ以外の召喚獣にもセットできる

アクションごとの強化用アクセサリ

アクション	対応するアクセサリ	効果	詳細
ルックスガンビット	風の玉響(ルックスガンビット)	ウィル減少量+10%	P.465
	風の玉響(ルックスガンビット)+	ウィル減少量+20%	P.465
	風の吐息(ルックスガンビット)	再使用可能になるまでの時間−2.7秒	P.465
	風の吐息(ルックスガンビット)+	再使用可能になるまでの時間−5.4秒	P.465
エリアルブラスト	風の玉響(エリアルブラスト)	ウィル減少量+12%	P.465
	風の玉響(エリアルブラスト)+	ウィル減少量+24%	P.465
	風の吐息(エリアルブラスト)	再使用可能になるまでの時間−11秒	P.465
	風の吐息(エリアルブラスト)+	再使用可能になるまでの時間−22秒	P.465

ラムウ



威力 0　ウィル 0　—

フィート　ラムウジャスティス

おもな性質

◆敵に照準を合わせると、0.5秒ごとに「捕捉」が行なわれて、敵に丸いマーカーが重なる(合計6回まで。同じ敵を2回以上捕捉することも可能)
◆発動中は、ゆっくりと移動できるほか、クライヴ以外の時間の流れが遅くなる



威力 20　ウィル 30　魔法

エグザクトⅠ〜Ⅲ(※2)

発動条件　敵の捕捉中に◎

おもな性質

◆「何らかの攻撃を受けると0.5秒後に起爆する雷球」を敵の捕捉回数ぶん飛ばし、敵にダメージを与えつつ雷球を30秒間付着させる

補足

◆『エグザクト』使用前に、✖ボタンを押すか攻撃を受けてひるむと、マーカーが消えてやり直しになる
◆同じ敵を2回以上捕捉すると、そのマーカーが大きくなり、捕捉回数と同じ数の点マーカーの外周に並ぶ
◆『ラムウジャスティス』と『エグザクト』を交互にくり返せば、そのたびに雷球を付着できるが、合計30個以降は古いものから順に消える
◆起爆した雷球の攻撃内容は、起爆方法と1回の『エグザクト』で付着させた雷球の総数によって変わる(詳細データを参照)
◆起爆した雷球は、半径30m以内にある別の雷球を誘爆させる(攻撃内容は最初に起爆した雷球と同じ)

※『ラムウジャスティス』『エグザクト』の詳細データなどはP.154〜155を参照
※2……捕捉数が0〜3回なら『エグザクトⅠ』、4〜6回なら『エグザクトⅡ』、7〜9回なら『エグザクトⅢ』



威力 800　ウィル 1535　魔法 転倒

アビリティ パイルドライブ

再使用 38秒(33.8秒　29.6秒)

おもな性質

- クライヴの周囲4mの範囲内を雷で攻撃して敵を吹き飛ばす
- 攻撃動作がとても短い



威力 2166　ウィル 1251　魔法 転倒

アビリティ サンダーストーム

再使用 27秒(24.3秒　21.6秒)

おもな性質

- 杖を頭上に掲げ、ターゲットに雷を5回落とす
- 低い位置の相手には当たりづらいが、頭上に掲げる杖でも敵を攻撃できる
- 杖を掲げるときは左スティックで少し移動できる

アクションの詳細データ

※ウィル威力が1～99の攻撃は、相手が通常の敵だとウィル威力が100に上がる
※「ウィル威力」欄の「▲」は、ウィルゲージを「残り50%直前」や「残り0%直前」までしか減らせないことを示す

名前		タイプ	威力	ウィル威力	リミットブレイクゲージ増加量	転倒	パリィ発動
ラムウジャスティス		―	0	0	0	×	×
エグザクトⅠ		魔法	20×(1～3回)	30×(1～3回)	45×(1～3回)	×	×
エグザクトⅡ		魔法	25×(4～6回)	37×(4～6回)	56×(4～6回)	×	×
エグザクトⅢ		魔法	30×(7～9回)	45×(7～9回)	68×(7～9回)	×	×
エグザクト(近接攻撃で起爆)	1個付着時	魔法	20	30	297	6秒	×
	2個付着時	魔法	25×2回	37×2回	297×2回	6秒	×
	3個付着時	魔法	30×3回	45×3回	297×3回	6秒	×
	4個付着時	魔法	40×4回	60×4回	297×4回	7秒	×
	5個付着時	魔法	50×5回	75×5回	297×5回	7秒	×
	6個付着時	魔法	60×6回	90×6回	297×6回	7秒	×
	7個付着時	魔法	70×7回	105×7回	297×7回	8秒	×
	8個付着時	魔法	80×8回	120×8回	297×8回	8秒	×
	9個付着時	魔法	90×9回	135×9回	297×9回	8秒	×
エグザクト(遠隔攻撃で起爆)	1個付着時	魔法	10	15	149	×	×
	2個付着時	魔法	12×2回	37×2回	149×2回	×	×
	3個付着時	魔法	15×3回	22×3回	149×3回	×	×
	4個付着時	魔法	20×4回	30×4回	149×4回	×	×
	5個付着時	魔法	25×5回	37×5回	149×5回	×	×
	6個付着時	魔法	30×6回	45×6回	149×6回	×	×
	7個付着時	魔法	35×7回	52×7回	149×7回	×	×
	8個付着時	魔法	40×8回	60×8回	149×8回	×	×
	9個付着時	魔法	45×9回	67×9回	149×9回	×	×
パイルドライブ(強化前)		魔法	800	1535	1535	7秒	×
パイルドライブ(強化後)		魔法	274+274+411	526▲+526▲+789	526+526+789	最後8秒	×
サンダーストーム(強化前)	杖	魔法	1ヒットごとに40+96	1ヒットごとに40▲+96▲	1ヒットごとに40+96	最初○	×
	落雷	魔法	180×4回+1110	90▲×4回+555	180×4回+1110	7秒	×
サンダーストーム(強化後)	杖	魔法	1ヒットごとに40+96	1ヒットごとに40▲+96▲	1ヒットごとに40+96	最初○	×
	落雷	魔法	97×9回+1320	49▲×9回+660	97×9回+1320	8秒	×
ライトニングロッド	剣	斬撃	140	140	140	×	×
	味方が放電	魔法	90×(1～30回)	99×(1～30回)	99×(1～30回)	×	×
	敵が放電	魔法	165×(1～30回)	363×(1～30回)	726×(1～30回)	×	×
マジックバースト		魔法	71	105	158	×	×

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA



威力 2930(※1) ウィル 3209(※1) 魔法 転倒 無敵

アビリティ ライトニングロッド

再使用	55秒(強化50秒 強化+45秒)

おもな性質

- 「味方や敵に攻撃されるたびに周囲3mの範囲内に放電する魔法球」を目の前に設置したあと、後退しつつ剣で魔法球を攻撃して1回放電させる

攻撃直後に△(※2) → マジックバースト

ライトニングロッド(移動)



威力 0 ウィル 0 ― 転倒 無敵

発動条件	魔法球の出現中にボタンを再入力する

おもな性質

- 出現中の魔法球をクライヴの目の前へ瞬間移動させる(出現時間や放電回数は引き継がれる)
- 剣で攻撃しないぶん、設置時より動作が短い

補足

- 魔法球は、30秒出現するか30回放電(設置時の剣による放電は含まない)すると消える
- クライヴ以外の味方の攻撃で放電を起こせるのは、トルガルコマンドによるトルガルの攻撃のみ
- 魔法球は、敵と同じようにロックオンできる
- 魔法球に複数の攻撃が同時に当たっても、放電するのは1回のみ
- 味方や敵は、魔法球をすり抜けて移動できる

※1……設置時の攻撃(剣攻撃と放電)と味方の攻撃による30回の放電をすべて当てた場合の数値
※2……受付時間は、攻撃の発生から0.17秒間(『マジックバースト』MASTER後は0.2秒間)。受付時間前にボタンを押すと入力失敗となり、攻撃を発動できない

強化やMASTER化による変化

ラムウジャスティス	強化	―
	MASTER化	◆1回ごとの最大捕捉数が6回から9回に増える
パイルドライブ	強化	◆攻撃範囲が半径4mから半径6mに広がる ◆敵を転倒させる時間が1秒長くなる ◆ヒット数が1回から3回に増え、威力とウィル威力が1.2倍弱に上がる
	MASTER化	◆ラムウ以外の召喚獣にもセットできる
サンダーストーム	強化	◆落雷が5回から10回に増え、威力とウィル威力が約1.2倍に上がる ◆落雷で敵を転倒させる時間が1秒長くなる
	MASTER化	◆ラムウ以外の召喚獣にもセットできる
ライトニングロッド	強化	◆魔法球のサイズが約1.5倍に大きくなる ◆放電範囲が半径3mから半径4.5mに広がる
	MASTER化	◆ラムウ以外の召喚獣にもセットできる

アクションごとの強化用アクセサリ

アクション	対応するアクセサリ	効果	詳細
パイルドライブ	雷の玉響(パイルドライブ)	ウィル減少量+10%	P.466
	雷の玉響(パイルドライブ)+	ウィル減少量+20%	P.466
	雷の吐息(パイルドライブ)	再使用可能になるまでの時間−4.2秒	P.466
	雷の吐息(パイルドライブ)+	再使用可能になるまでの時間−8.4秒	P.466
サンダーストーム	雷の宝珠(サンダーストーム)	与えるダメージ量+10%	P.466
	雷の宝珠(サンダーストーム)+	与えるダメージ量+20%	P.466
	雷の吐息(サンダーストーム)	再使用可能になるまでの時間−2.7秒	P.466
	雷の吐息(サンダーストーム)+	再使用可能になるまでの時間−5.4秒	P.466
ライトニングロッド	雷の宝珠(ライトニングロッド)	与えるダメージ量+9%	P.466
	雷の宝珠(ライトニングロッド)+	与えるダメージ量+18%	P.466
	雷の吐息(ライトニングロッド)	再使用可能になるまでの時間−5秒	P.466
	雷の吐息(ライトニングロッド)+	再使用可能になるまでの時間−10秒	P.466

INDEX
バトルの基礎知識
パーティ
召喚獣
ステータス
基本アクション
アビリティとフィート
リミットブレイク
攻撃と防御
テイクダウン
状態変化
バトルテクニック
バトルアドバイス
バトルキャラクター
→クライヴ(基本)
→クライヴ(リミットブレイク)
→クライヴ(召喚獣別)
→イフリート
→イフリート・リズン
→ジョシュア(少年時)
→フェニックス
→仲間
アクション性能早見表



威力 2693　ウィル 2460　魔法 転倒 無敵

アビリティ 裁きの雷

再使用 90秒([illegible]81秒　[illegible]72秒)

おもな性質

- ターゲットの頭上から巨大な雷を落とし、その周囲7mの範囲内を攻撃する
- 動作開始から終わりぎわまで無敵状態になる

補足
- 動作開始から雷が落ちるまでクライヴ以外の時間の流れが止まる
- ターゲット以外で攻撃に巻きこんだ敵には威力が下がる(詳細データを参照)

アクションの詳細データ

※ウィル威力が1〜99の攻撃は、相手が通常の敵だとウィル威力が100に上がる
※「ウィル威力」欄の「▲」は、ウィルゲージを「残り50%直前」や「残り0%直前」までしか減らせないことを示す

名前		タイプ	威力	ウィル威力	リミットブレイクゲージ増加量	転倒	パリィ発動
裁きの雷(強化前)	ターゲット	魔法	2693	2460	3960	7秒	×
	巻きこみ	魔法	216	284	284	6秒	×
裁きの雷(強化後)	ターゲット	魔法	1616+1616	1476▲+1476	2376+2376	8秒	×
	巻きこみ	魔法	129+129	170+170	170+170	最後6秒	×

強化やMASTER化による変化

裁きの雷	強化	◆落雷の回数が1回から2回に増え、威力とウィル威力が1.2倍に上がる ◆敵を転倒させる時間が1秒長くなる(巻きこんだ敵の転倒時間は変わらない)
	MASTER化	◆ラムウ以外の召喚獣にもセットできる

アクションごとの強化用アクセサリ

アクション	対応するアクセサリ	効果	詳細
裁きの雷	雷の宝珠《裁きの雷》	与えるダメージ量+6%	P.467
	雷の宝珠《裁きの雷》+	与えるダメージ量+12%	P.467
	雷の吐息《裁きの雷》	再使用可能になるまでの時間−9秒	P.467
	雷の吐息《裁きの雷》+	再使用可能になるまでの時間−18秒	P.467





裁きの雷
➡威力とウィル威力が高いうえ、敵が遠くにいても攻撃が届く。ターゲット以外の相手にはダメージ量などが減るので、ロックオンを利用して目当ての敵に直撃させよう。

タイタン



威力 0　ウィル 0　—　転倒　無敵

フィート タイタンブロック

空中可

おもな性質

- 左腕を構え、後方以外からの攻撃をガードする
- ボタン長押しで構えを継続できるうえ、構えをとりながら歩いたりジャンプしたりできる
- 敵の攻撃によっては、ガードをくずされて無防備になる場合やガード自体ができない場合がある



威力 80　ウィル 271　魔法　転倒　無敵

プレシジョン・ブロック

発動条件　動作開始直後に敵の攻撃を防ぐ(※1)

おもな性質

- ガードしつつ近くにいる敵を攻撃する
- ガード能力が上がる(「補足」を参照)
- 動作開始から0.83秒間は無敵状態になる



威力 780　ウィル 520　魔法　転倒　無敵

タイタンカウンターⅠ～Ⅲ

発動条件　『プレシジョン・ブロック』の発動直後に■(×1～3)

おもな性質

- パンチで攻撃し、3段目では敵を転倒させる
- 動作中はスーパーアーマー状態になる

補足

- 構えを解く動作が速く、◉ボタンを連打すれば連続で構えをくり返すことができ、タイミングさえ合えば『プレシジョン・ブロック』も発動できる
- 『プレシジョン・ブロック』発動時は、本来ならガード不能の攻撃の一部(ベヒーモス種の『コメット』の着弾時の爆発やテツキョジン種の『体当たり』など)も防げるうえ、ガードをくずされなくなる

アクションの詳細データ

※ウィル威力が1～99の攻撃は、相手が通常の敵だとウィル威力が100に上がる
※「ウィル威力」欄の「▲」は、ウィルゲージを「残り50%直前」や「残り0%直前」までしか減らせないことを示す

名前	タイプ	威力	ウィル威力	リミットブレイクゲージ増加量	転倒	パリィ発動
タイタンブロック	—	0	0	0(※2)	×	×
プレシジョン・ブロック	魔法	80+0	270▲+1	405(※3)+0	×	×
タイタンカウンターⅠ	魔法	210	140	210	×	×
タイタンカウンターⅡ	魔法	180	120	180	×	×
タイタンカウンターⅢ	魔法	240+150	160▲+100	240+150	最後○	×

強化やMASTER化による変化

タイタンブロック	強化	—
	MASTER化	◆ガード成功時(『プレシジョン・ブロック』を含む)のリミットブレイクゲージ増加量が1.2倍に増える

※1……受付時間は、動作開始から0.23秒間
※2……ガード成功時は「その攻撃でダメージを受けた場合の増加量の5分の1」だけ増える
※3……さらに「その攻撃でダメージを受けた場合の増加量と同じ量」だけ増える



威力 858　ウィル 561　魔法 転倒 無敵

アビリティ ワインダップ

再使用 30秒(強化 27秒　強化+ 24秒)

おもな性質

- 身構えたあと、左腕でパンチを放つ
- 発動中はチャージゲージが表示され、ボタンの長押しで力を溜めると攻撃を強化できる(右ページの図を参照)



威力 2376　ウィル 991　魔法 転倒 無敵

チャージド・ワインダップ

発動条件 ゲージが黄色い部分まで伸びたときにボタンを放す

おもな性質

- 巨大化した左腕でパンチを放ち、ダメージを2回与えつつ吹き飛ばす



威力 2774　ウィル 1062　魔法 転倒 無敵

プレシジョン・ワインダップ

発動条件 ゲージが赤い部分まで伸びたときにボタンを放す

おもな性質

- ドリル回転する巨大な左腕でパンチを放ち、ダメージを何度も与えつつ吹き飛ばす

補足

- ボタン長押し中は、力を溜めながら歩くことができるほか、Ⓐボタンで使用を取り消せる
- ほかのアビリティとちがい、動作中にスーパーアーマー状態にならない時間がある(動作開始からパンチを放つ動作をはじめるまで)

アクションの詳細データ

※ウィル威力が1～99の攻撃は、相手が通常の敵だとウィル威力が100に上がる
※「ウィル威力」欄の「▲」は、ウィルゲージを「残り50%直前」や「残り0%直前」までしか減らせないことを示す

名前	タイプ	威力	ウィル威力	リミットブレイクゲージ増加量	転倒	パリィ発動
ワインダップ	魔法	858	561	858	×	×
チャージド・ワインダップ	魔法	1782+594	743▲+248	1782+594	最後○	×
プレシジョン・ワインダップ	魔法	555+104×16回+555	211▲+40▲×16回+211	555+104×16回+555	最後○	×

強化やMASTER化による変化

ワインダップ	強化	◆『プレシジョン・ワインダップ』の受付時間が2倍に延びる
	MASTER化	◆タイタン以外の召喚獣にもセットできる

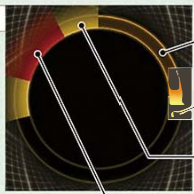
アクションごとの強化用アクセサリ

アクション	対応するアクセサリ	効果	詳細
ワインダップ	土の宝珠(ワインダップ)	与えるダメージ量+10%	P.467
	土の宝珠(ワインダップ)+	与えるダメージ量+20%	P.467
	土の吐息(ワインダップ)	再使用可能になるまでの時間－3秒	P.467
	土の吐息(ワインダップ)+	再使用可能になるまでの時間－6秒	P.467



チャージゲージの仕組み

強化前



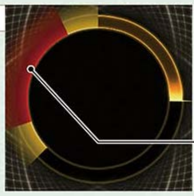
①ボタン長押し中は、ゲージが自動的に増えていく

②黒い部分でボタンを放すと、1段階目の攻撃が出る

③黄色い部分でボタンを放すと、2段階目の攻撃が出る

④赤い部分でボタンを放すと、3段階目の攻撃が出る

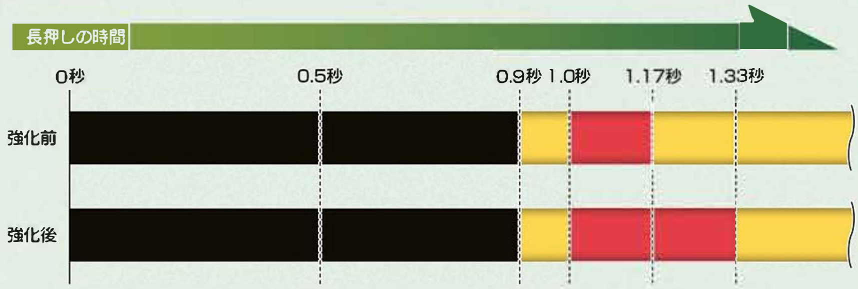
強化後



アビリティの強化後は、赤い部分の範囲が広がり、3段階目の攻撃の受付時間が2倍に延びる(下の図を参照)

※『激震』(→P.160)や『アイスエイジ』(→P.170)で表示されるゲージも仕組みは同じ。また、イフリートやイフリート・リズンの『プリムストーン』(→P.183、185)で表示されるゲージは、『ワインダップ』強化後のものと仕組みは同じ

ボタンを長押しする時間とチャージゲージの色の対応





プレシジョン・ワインダップ

←攻撃範囲はせまめだが、威力がかなり高い。アビリティを強化すると、威力は変わらないが、チャージゲージの赤い部分が広がって攻撃を出しやすくなる。



威力 743　ウィル 842　魔法 転倒

アビリティ 激震

空中可

再使用 35秒(吐息 31.5秒　吐息+ 28秒)

おもな性質

- 敵を地面ごとなぐった直後、その周囲4m以内にいる敵を衝撃波で吹き飛ばす
- 地上ではチャージゲージ(→P.159)に応じて、空中では落下距離に応じて攻撃が強化される



威力 1090　ウィル 1288　魔法 転倒

激震チャージ

発動条件　地上で使用し、ゲージが黄色い部分まで伸びたときにボタンを放す

おもな性質

- 敵を地面ごとなぐった直後、その周囲6m以内にいる敵を衝撃波で吹き飛ばす



威力 1238　ウィル 1486　魔法 転倒

激震プレシジョン

発動条件　地上で使用し、ゲージが赤い部分まで伸びたときにボタンを放す

おもな性質

- 敵を地面ごとなぐった直後、その周囲8m以内にいる敵を衝撃波で吹き飛ばす



威力 1090　ウィル 1288　魔法 転倒

激震バイオレント

発動条件　高さ1.5m以上2.5m未満の空中で使う

おもな性質

- 急降下して敵を地面ごとなぐった直後、その周囲6m以内にいる敵を衝撃波で吹き飛ばす



威力 1238　ウィル 1486　魔法 転倒

激震エクストリーム

発動条件　高さ2.5m以上の空中で使う

おもな性質

- 急降下して敵を地面ごとなぐった直後、その周囲8m以内にいる敵を衝撃波で吹き飛ばす

補足	
	◆地上で使ったときは、ボタン長押し中に⊗ボタンで使用を取り消せる ◆ほかのアビリティとちがい、動作中にスーパーアーマー状態にならない時間がある(地上で使ったときの動作開始から地面をなぐる動作をはじめるまで)

アクションの詳細データ

※「ウィル威力」欄の「▲」は、ウィルゲージを「残り50%直前」や「残り0%直前」までしか減らせないことを示す

名前	タイプ	威力	ウィル威力	リミットブレイクゲージ増加量	転倒	パリィ発動
激震	魔法	743	842	842	○	×
激震チャージ	魔法	545+545	644▲+644	644+644	○	×
激震プレシジョン	魔法	619+619	743▲+743	743+743	3秒	×
激震バイオレント	魔法	545+545	644▲+644	644+644	○	×
激震エクストリーム	魔法	619+619	743▲+743	743+743	3秒	×

強化やMASTER化による変化

激震	強化	◆衝撃波の攻撃範囲が半径6m(『激震チャージ』『激震バイオレント』は半径8m、『激震プレシジョン』『激震エクストリーム』は半径10m)に広がる ◆『激震プレシジョン』の受付時間が2倍に延びる(→P.159)
	MASTER化	◆タイタン以外の召喚獣にもセットできる

アクションごとの強化用アクセサリ

アクション	対応するアクセサリ	効果	詳細
激震	土の宝珠《激震》	与えるダメージ量+8%	P.467
	土の宝珠《激震》+	与えるダメージ量+16%	P.467
	土の吐息《激震》	再使用可能になるまでの時間−3.5秒	P.467
	土の吐息《激震》+	再使用可能になるまでの時間−7秒	P.467



激震プレシジョン

⬅『激震』の強化版。発動には約1秒間の溜めが必要だが、攻撃範囲が広いうえに敵をしばらく転倒させられるので、行なう価値は十分にある。



激震エクストリーム

➡攻撃内容は『激震プレシジョン』と同じ。溜め動作は必要なく、『ストンプ』を2回使うなどして高く跳べば発動できる。



威力 602 ウィル 748 魔法 転倒 無敵

アビリティ レイジングフィスト

再使用 32秒(吐息 28.5秒 吐息+ 25秒)

おもな性質

- パンチで何度も攻撃して敵を吹き飛ばす
- 動作開始から0.53秒間は後方以外からの攻撃をガードすることが可能(防げる攻撃は『プレシジョン・ブロック』と同じ/→P.157)



威力 1037 ウィル 1392 魔法 転倒 無敵

プレシジョン・フィスト

発動条件 発動直後に敵の攻撃を防ぐ

おもな性質

- 16発の連続パンチのあと、豪快なパンチで敵を吹き飛ばす
- 動作中は無敵状態になる

補足

- 攻撃は「踏みこんでパンチ→少しずつ前進しながら6発の連続パンチ→踏みこんでパンチ」の順に行ない、ボタンを連打すると連続パンチを最大18発まで継続できる。このときのボタン連打は、秒間4回くらいのペースでOK(R2ボタンは押さなくていい)
- 『プレシジョン・フィスト』発動時は、再使用可能になるまでの時間が半分に縮まる
- 『プレシジョン・フィスト』には、「動作開始から連続パンチの終わりぎわまでクライヴ以外の時間の流れが止まる」「ボタン連打で連続パンチを最大32発まで継続できる」「連続パンチの終了時に敵が攻撃範囲内にいないと、そこで動作が終わる(敵の弾や体当たりをガードしたときに起こりやすい)」といった特徴もある



威力 1944 ウィル 288 魔法 転倒 無敵

アビリティ 大地の怒り

再使用 135秒(吐息 121.5秒 吐息+ 108秒)

おもな性質

- クライヴの目の前から15m先まで扇状に広がる範囲の地面を何度も隆起させて攻撃する
- 動作中は無敵状態になる

補足

- 動作開始から地面が最初に隆起するまでクライヴ以外の時間の流れが止まる
- 相手が通常の敵の場合は、少しずつ吹き飛ばしながらダメージを10回ほど与えられるのに対し、相手が強敵やボスの場合は、敵が吹き飛ばないためダメージを与えられるのが3~4回ほどになる

アクションの詳細データ

※ウィル威力が1～99の攻撃は、相手が通常の敵だとウィル威力が100に上がる
※「ウィル威力」欄の「▲」は、ウィルゲージを「残り50%直前」や「残り0%直前」までしか減らせないことを示す

名前		タイプ	威力	ウィル威力	リミットブレイクゲージ増加量	転倒	パリィ発動
レイジングフィスト(強化前)		魔法	172+43×(6～18回)+172	215+53×(6～18回)+215	215+53×(6～18回)+215	最後○	×
プレシジョン・フィスト(強化前)		魔法	172+40×(16～32回)+225	215▲+54▲×(16～32回)+313	215+54×(16～32回)+313	最後○	×
レイジングフィスト(強化後)		魔法	206+129×6回+13×(0～12回)+206	215+159×6回+60×(0～12回)+215	215+159×6回+60×(0～12回)+215	最後○	×
プレシジョン・フィスト(強化後)		魔法	206+80×16回+16×(0～16回)+270	215▲+98▲×16回+20▲×(0～16回)+376	215+98×16回+20×(0～16回)+376	最後○	×
大地の怒り(強化前)		魔法	1ヒットごとに486	1ヒットごとに72	1ヒットごとに578	○	×
大地の怒り(強化後)	前半	魔法	1ヒットごとに506	1ヒットごとに75	1ヒットごとに600	○	×
	後半	魔法	1ヒットごとに88	1ヒットごとに13	1ヒットごとに106	○	×
	最後	魔法	506	75	600	○	×

強化やMASTER化による変化

レイジングフィスト	強化	◆1撃目と最後の攻撃の威力が1.2倍に、連続パンチの威力が3.2倍強(『プレシジョン・フィスト』は2倍)に上がる ◆連続パンチをボタン連打で継続したときに、クライヴが赤いオーラを発するほか、攻撃を上限まで継続したときの威力の合計が1.2倍に上がる
	MASTER化	◆タイタン以外の召喚獣にもセットできる
大地の怒り	強化	◆威力とウィル威力が約1.04倍に上がる ◆地面が隆起していく距離が15mから30mに伸び、そのぶん攻撃範囲が左右にも広がるほか、通常の敵に対するヒット数も約18回に増えるが、15mより先への攻撃は威力やウィル威力が約6分の1に下がる(最後の攻撃をのぞく)
	MASTER化	◆タイタン以外の召喚獣にもセットできる

アクションごとの強化用アクセサリ

アクション	対応するアクセサリ	効果	詳細
レイジングフィスト	土の宝珠《レイジングフィスト》	与えるダメージ量+10%	P.468
	土の宝珠《レイジングフィスト》+	与えるダメージ量+20%	P.468
	土の吐息《レイジングフィスト》	再使用可能になるまでの時間−3.5秒	P.468
	土の吐息《レイジングフィスト》+	再使用可能になるまでの時間−7秒	P.468
大地の怒り	土の宝珠《大地の怒り》	与えるダメージ量+7%	P.468
	土の宝珠《大地の怒り》+	与えるダメージ量+14%	P.468
	土の吐息《大地の怒り》	再使用可能になるまでの時間−13.5秒	P.468
	土の吐息《大地の怒り》+	再使用可能になるまでの時間−27秒	P.468



レイジングフィスト

⬅ガード成功時に得られるメリットがとても大きいので、敵の攻撃を引きつけて使うのが基本。『プレシジョン・フィスト』の攻撃中はボタン連打を忘れずに。

バハムート



威力 0　ウィル 0　—　転倒　無敵

フィート　バハムートウィング　空中可

おもな性質

- 発動すると、画面左上のメガフレアゲージがたまっていき、ゲージが1本分以上たまれば『メガフレア』で攻撃できるようになる(ゲージの仕組みは右ページを参照)
- 発動中は、地面すれすれを浮いた状態になり、ジャンプができず、各アビリティも使えなくなる



威力 2832　ウィル 624　魔法　転倒　無敵

メガフレアLv.1～4(※1)

発動条件　メガフレアゲージが1本分以上たまっているときに◎

おもな性質

- メガフレアゲージを全消費し、攻撃のレベルに応じた数の光の弾(Lv.1：48発、Lv.2：64発、Lv.3：96発、Lv.4：128発)を上空から落とす



威力 0　ウィル 0　—　転倒　無敵

バハムートドッジ

発動条件　R1

おもな性質

- 後方(左スティック入力中はその方向)へ身をひるがえしながらすばやく移動する
- 動作開始から0.33秒間は無敵状態になる



威力 0　ウィル 0　—　転倒　無敵

メガフレアドッジ

発動条件　動作開始から0.23秒(※2)以内に敵の攻撃をかわす

おもな性質

- 宙返りしながらすばやく移動する
- 動作開始から0.83秒間は無敵状態になる
- 発動時にメガフレアゲージが1本分たまる

※1……たまったメガフレアゲージの本数に応じてLv.1～4に変化する
※2……『プレシジョンドッジ』MASTER後は0.27秒

メガフレアゲージの仕組み



- 召喚獣をバハムートに切りかえていると、画面左上に表示される(右の写真を参照)
- バトルで『バハムートウィング』を発動しているときに、自動的にたまっていく。たまるペースは、何も動作をしていないと「5秒で1本分」、移動中は「10秒で1本分」、『バハムートウィング』の使用直後や『バハムートドッジ』の動作中は「26.7秒で1本分」になる
- 『メガフレアドッジ』に成功すると、その瞬間にゲージが1本分たまる
- 『バハムートウィング』が中断されると、ゲージが「5.33秒で1本分」のペースで減りはじめる
- 最大で2本分(『バハムートウィング』MASTER後は4本分)ためることができ、ゲージのそばには満タンになった本数が表示される
- ゲージが1本分以上たまると、たまった本数と同じレベルの『メガフレア』が使えるが、使用時にゲージを全消費する

補足

- 発動中でも、アイテムショートカットとトルガルコマンドは使える。また、使用前に『サテライト』(→P.167)を使っておけば、Ⓐボタンで弾を飛ばして攻撃することが可能
- 「Ⓧボタンを押す」「召喚獣を切りかえる」「リミットブレイクを発動する」「敵の攻撃でひるむ」などで中断されて、通常の状態にもどる
- 『メガフレア』を使うと、最後の光の弾が落ちる直前まで『バハムートウィング』を使用できない
- 『メガフレア』使用中は、クライヴを中心とした半径15mの光の輪が地面に表示される。光の弾は「画面内かつ光の輪の内側のどこか」に落ちるが、ターゲットが光の輪の内側にいる場合は、光の弾ごとに50%の確率でターゲットめがけて落ちる
- 『メガフレア』の動作開始から2.13秒間(光の弾を上空へ飛ばした直後まで)は、クライヴ以外の時間の流れが止まる

アクションの詳細データ

※ウィル威力が1～99の攻撃は、相手が通常の敵だとウィル威力が100に上がる

名前	タイプ	威力	ウィル威力	リミットブレイクゲージ増加量	転倒	パリィ発動
バハムートウィング	――	0	0	0	×	×
バハムートドッジ	――	0	0	0	×	×
メガフレアドッジ	――	0	0	420	×	×
メガフレアLv.1	魔法	1ヒットごとに118	1ヒットごとに26	1ヒットごとに118	×	×
メガフレアLv.2	魔法	1ヒットごとに118	1ヒットごとに26	1ヒットごとに118	×	×
メガフレアLv.3	魔法	1ヒットごとに96	1ヒットごとに21	1ヒットごとに96	×	×
メガフレアLv.4	魔法	1ヒットごとに90	1ヒットごとに20	1ヒットごとに90	×	×

強化やMASTER化による変化

バハムートウィング	強化	――
	MASTER化	◆ メガフレアゲージをためられる本数が2本から4本に増え、Lv.3～4の『メガフレア』を使用できるようになる



メガフレア

⬅何発もの弾で敵にダメージを与えつつ、自分は別の行動がとれる。優先して倒したい敵がいる場合は、その相手をロックオンして、より多くの弾が当たるようにしよう。

INDEX



威力 720　ウィル 1290　魔法

アビリティ インパルス

再使用　25秒（吐息 23秒　吐息+ 21秒）

おもな性質

- 敵を追う2発の魔法弾を山なりに飛ばす
- 弾は敵に当たっても消えず、くり返しぶつかるように飛んで何度もダメージを与える



威力 100　ウィル 200　魔法　転倒

インパルス・バースト

発動条件　弾が消える前にボタンを再入力する

おもな性質

- 出現中の弾が「つぎに敵に当たったときに爆発する性質」を持つ
- 弾のサイズが大きくなるにつれて爆発の範囲が広がり、威力なども上がる（詳細データを参照）

補足

- クライヴから25m以内に複数の敵がいるときは、それぞれの弾が別の敵を狙う
- 弾の射程は無限で、敵に15回当たるか「インパルス・バースト」で爆発すると消える
- 弾は敵に5回当たると中サイズになって飛行速度が上がり、10回当たると大サイズになって速度がさらに上がる。弾のサイズは「インパルス・バースト」の威力などに影響する（詳細データを参照）



威力 2202　ウィル 500　魔法　転倒

アビリティ フレアブレス

再使用　27秒（吐息 24.3秒　吐息+ 21.6秒）

おもな性質

- 光のブレスを11m先まで11秒間放出する
- ブレスに巻きこまれた敵はその場で何度もひるみ、最後の一撃で吹き飛ばされる
- ブレスは直線的に放たれて、左右には広がらない



威力 60　ウィル 8　魔法

ブロウクン・ブレス

発動条件　ブレスの攻撃中に⊗

おもな性質

- 威力が大きめのブレスを放ちつつ攻撃を中断する

補足

- 攻撃しながら歩いたり向きを変えたりできる
- 「⊗ボタンを押す」「ドッジを行なう」「リミットブレイクを発動する」などで攻撃を中断できる
- 発動中はロックオンが無効になり、右スティックで攻撃方向を少し変えられる（歩きながらなら後方を向くことも可能）



アビリティ サテライト

再使用 55秒(吐息 51秒 吐息+ 47秒)

おもな性質

- 周囲3mに衝撃波を放ち、クライヴを追う飛行球体「サテライト」を生成させる
- サテライトは30秒間出現し、△ボタンを押すたびに弾を5連射してターゲットを攻撃する

補足

- クライヴが何かの動作中やダメージリアクション中でも、サテライトに攻撃させることができる
- サテライトの攻撃は、「チャージショット」使用時(または何かの動作中に「チャージショット」の操作をしたとき)は1発の大きな弾に、「マジックバースト」発動時はサテライトを中心とした爆発に変わる

アクションの詳細データ

※ウィル威力が1～99の攻撃は、相手が通常の敵だとウィル威力が100に上がる

名前		タイプ	威力	ウィル威力	リミットブレイクゲージ増加量	転倒	パリィ発動
インパルス		魔法	1ヒットごとに24	1ヒットごとに43	1ヒットごとに72	×	×
インパルス・バースト	小サイズ	魔法	1ヒットごとに50	1ヒットごとに100	1ヒットごとに150	○	×
	中サイズ	魔法	1ヒットごとに150	1ヒットごとに300	1ヒットごとに450	○	×
	大サイズ	魔法	1ヒットごとに300	1ヒットごとに600	1ヒットごとに900	○	×
フレアブレス(強化前)		魔法	36×59回+78	8×59回+28	41×59回+78	最後○	×
ブロウクン・ブレス(強化前)		魔法	60	8	60	×	×
フレアブレス(強化後)		魔法	43×59回+94	10×59回+34	41×59回+78	最後○	×
ブロウクン・ブレス(強化後)		魔法	72	10	60	×	×
サテライト(強化前)	衝撃波	魔法	54	162	120	×	×
	通常の弾	魔法	8×5回	27×5回	33×5回	×	×
	大きな弾	魔法	90	270	200	×	×
	爆発	魔法	62	148	185	×	×
サテライト(強化後)	衝撃波	魔法	63	189	140	×	×
	通常の弾	魔法	5×10回	16×10回	20×10回	×	×
	大きな弾	魔法	54×2回	162×2回	120×2回	×	×
	爆発	魔法	38×2回	89×2回	111×2回	×	×

強化やMASTER化による変化

インパルス	強化	◆魔法弾が2個から4個に増える
	MASTER化	◆バハムート以外の召喚獣にもセットできる
フレアブレス	強化	◆ブレスの射程が11mから12mに伸びる ◆威力とウィル威力が約1.2倍に上がる(ヒット数は変わらない)
	MASTER化	◆バハムート以外の召喚獣にもセットできる
サテライト	強化	◆生成するサテライトが1個から2個に増える
	MASTER化	◆バハムート以外の召喚獣にもセットできる

アクションごとの強化用アクセサリ

アクション	対応するアクセサリ	効果	詳細
インパルス	光の玉響(インパルス)	ウィル減少量+10%	P.468
	光の玉響(インパルス)+	ウィル減少量+20%	P.468
	光の吐息(インパルス)	再使用可能になるまでの時間−2秒	P.468
	光の吐息(インパルス)+	再使用可能になるまでの時間−4秒	P.468
フレアブレス	光の宝珠(フレアブレス)	与えるダメージ量+12%	P.469
	光の宝珠(フレアブレス)+	与えるダメージ量+24%	P.469
	光の吐息(フレアブレス)	再使用可能になるまでの時間−2.7秒	P.469
	光の吐息(フレアブレス)+	再使用可能になるまでの時間−5.4秒	P.469
サテライト	光の玉響(サテライト)	ウィル減少量+10%	P.469
	光の玉響(サテライト)+	ウィル減少量+20%	P.469
	光の吐息(サテライト)	再使用可能になるまでの時間−4秒	P.469
	光の吐息(サテライト)+	再使用可能になるまでの時間−8秒	P.469





威力 3798　ウィル 636　魔法 転倒 無敵

アビリティ ギガフレア

再使用　60秒（54秒　+48秒）

おもな性質

- 光線を30m先まで約6秒間照射し、敵に何度もダメージを与えたあと、最後の一撃で吹き飛ばす
- 動作開始から終わりぎわまで無敵状態になる

補足

- 動作開始から光線を放つまでクライヴ以外の時間の流れが止まり、光線を照射しているあいだは時間の流れが遅くなる
- 「⊗ボタンを押す」「リミットブレイクを発動する」などで攻撃を中断できる
- 発動中はロックオンが無効になり、右スティックで攻撃方向をある程度変更できる

シヴァ



威力 0　ウィル 0　―　転倒　無敵

フィート シヴァスナップ

空中可

おもな性質

- 左スティックの入力方向へ地面をすべるように約7m移動する（空中で使ったときは水平に移動したあと真下に落ちる）
- 動作開始から0.5秒間は無敵状態になる



威力 0　ウィル 0　魔法　転倒　無敵

パーマフロスト

発動条件　動作開始から0.1秒（※1）以内に魔法タイプ以外の近接攻撃をかわす

おもな性質

- 高速移動しながら周囲25mの範囲内にいる敵を凍結させる（右ページを参照）
- 動作開始から1.2秒間は無敵状態になる



威力 0　ウィル 0　魔法　転倒　無敵

フロストバイト

発動条件　移動中に◉

おもな性質

- 「敵を凍結させる氷の結晶」を設置しつつ、後方（左スティック入力中はその方向）へ移動する
- 動作開始から0.1秒間は無敵状態になる

※1……「プレシジョンドッジ」MASTER後は0.13秒

補足

- 左スティックを入力せずに『シヴァスナップ』を使ったときは、通常ならクライヴが向いている方向へ移動するが、半径10m以内にターゲットがいる場合はその方向へ移動する
- 『パーマフロスト』発動時は、左スティックを入力していなければ、ターゲットの背後にまわりこむように移動する
- 『フロストバイト』の氷の結晶は2秒間出現し、触れたすべての敵を凍結させることができる(同じ敵を凍結できるのは1回のみ)

アクションの詳細データ

※ウィル威力が1～99の攻撃は、相手が通常の敵だとウィル威力が100に上がる

名前	タイプ	威力	ウィル威力	リミットブレイクゲージ増加量	転倒	パリィ発動
ギガフレア(強化前)	魔法	124×29回+202	21×29回+27	172×29回+280	最後○	×
ギガフレア(強化後)	魔法	73×60回+242	12×60回+32	102×60回+336	最後○	×
シヴァスナップ	——	0	0	0	×	×
パーマフロスト	魔法	0	0	420	×	×
フロストバイト	魔法	0	0	0	×	×

強化やMASTER化による変化

ギガフレア	強化	◆ダメージを与えるペースが2倍に早まり、最大ヒット数が30回から61回に増える ◆威力が1.7倍強に、ウィル威力が1.2倍弱に上がる
	MASTER化	◆バハムート以外の召喚獣にもセットできる
シヴァスナップ	強化	——
	MASTER化	◆「パーマフロスト」の凍結時間が1秒長くなる

アクションごとの強化用アクセサリ

アクション	対応するアクセサリ	効果	詳細
ギガフレア	光の宝珠《ギガフレア》	与えるダメージ量+5%	P.469
	光の宝珠《ギガフレア》+	与えるダメージ量+10%	P.469
	竜王の慈悲	再使用可能になるまでの時間−6秒	P.469
	竜王の慈悲+	再使用可能になるまでの時間−12秒	P.469

知識の隠れ家 シヴァ装備時は敵を凍結させることができる

シヴァのアビリティやフィートには、敵に「凍結」という状態変化を発生させるものがいくつかある。凍結の仕組みは下記のとおりで、敵のHPやウィルを減らす効果はないものの、使いかたしだいでは最強クラスの敵とのバトルも勝ちやすくなるのだ(→P.117)。

凍結の仕組み

- 凍結させた方法に応じて、下の表の時間だけ敵の動きが止まる(正確には、動作速度が大幅に遅くなる)
- 凍結中の敵をさらに凍結させたときは、基本的に凍結時間が数え直しになる(残り時間が短くなる場合は数え直しにならない)
- 強敵やボスも凍結させて動きを止めることができる(強力な攻撃の発動演出中などをのぞく)
- 凍結中の敵を攻撃しても、凍結が解除されるまではひるんだり吹き飛んだりしない(敵がテイクダウンしたときなどは、凍結が強制的に解除されつつダメージリアクションをとる)
- 攻撃をくり出している最中の敵が凍結した場合は、凍結が解除されるまで敵の攻撃能力が消え、パリィや『プレシジョンドッジ』を発動させることはできない
- 光線やブレスで攻撃している敵を凍結させたときは、その攻撃の動きも止まる。一方、弾や落雷による攻撃は止まらない

敵を凍結させる方法とその凍結時間

凍結させた方法		凍結時間
シヴァスナップ(パーマフロスト)	MASTER前	5～9秒(※2)
	MASTER後	6～10秒(※2)
シヴァスナップ(フロストバイト)		1秒
アイスエイジ(プレシジョン・アイス)		1秒
ダイヤモンドダスト	強化前	3.2秒
	強化後	4.8秒

※2……かわした攻撃の威力の値が高いほど凍結時間が長くなる(威力124以下は5秒、威力125～199は7秒、威力200以上は9秒で、MASTER後はさらに1秒延長)

INDEX



威力 1029　ウィル 194　魔法 転倒

アビリティ アイスエイジ

再使用 15秒(吐息 13.5秒　吐息+ 12秒)

おもな性質

- 氷柱を前方へ直線状に10m走らせて敵を打ち上げる
- 発動中はチャージゲージが表示され、ボタンの長押しで力を溜めると攻撃を強化できる(→P.159)



威力 1286　ウィル 243　魔法 転倒

チャージド・アイス

発動条件　ゲージが黄色い部分まで伸びたときにボタンを放す

おもな性質

- 氷柱を直線上に13.5m走らせて敵を打ち上げる
- 『アイスエイジ』よりも氷柱の横幅が広い



威力 1564　ウィル 283　魔法 転倒

プレシジョン・アイス

発動条件　ゲージが赤い部分まで伸びたときにボタンを放す

おもな性質

- 氷柱を直線上に17m走らせて敵を打ち上げる
- 氷柱の横幅は『チャージド・アイス』より広い
- 敵を凍結させる効果を持つ(→P.169)

補足

- ほかのアビリティとちがい、動作中にスーパーアーマー状態にならない時間がある(動作開始から氷柱を放つ少し前まで)



威力 446　ウィル 396　魔法 転倒

アビリティ メズマライズ

再使用 12秒(吐息 10.8秒　吐息+ 9.6秒)

おもな性質

- 前方3方向に氷の弾を約14m飛ばす
- 氷の弾は敵に当たると破裂し、相手をクライヴの近くの地面に引き寄せつつ転倒させる



威力 408 ウィル 684 魔法 転倒 無敵

アビリティ **ライム**

再使用 20秒（強化 18秒 強化+ 16秒）

おもな性質

- 敵を貫通しながら飛ぶ氷の弾を放ち、約8m前方に氷の結晶を生成する
- 氷の結晶は10秒間出現し、触れた敵を閉じこめたまま何度もダメージを与えてから吹き飛ばす

ボタンを再入力 → **ライム（再生成）**

補足

- 氷の弾は、氷の結晶が生成される位置に敵を吹き飛ばすので、氷の結晶に敵を閉じこめやすい
- 氷の結晶に閉じこめた敵に、別の攻撃を当てることもできる。そのときに相手を吹き飛ばす攻撃を当てても、敵は氷の結晶に閉じこめられたままの場合が多い
- ボタンを再入力すると、弾をふたたび発射し、氷の結晶を生成し直す（氷の結晶の出現時間は引き継がれる）

アクションの詳細データ

※ウィル威力が1～99の攻撃は、相手が通常の敵だとウィル威力が100に上がる

名前		タイプ	威力	ウィル威力	リミットブレイクゲージ増加量	転倒	バリィ発動
アイスエイジ		魔法	240×3回+309	48×3回+50	240×3回+309	最後○	×
チャージド・アイス		魔法	300×3回+386	60×3回+63	300×3回+386	最後○	×
プレシジョン・アイス		魔法	300×3回+386+278	60×3回+63+40	300×3回+386+278	最後○	×
メズマライズ	氷の弾	魔法	0	0	0	×	×
	破裂	魔法	1ヒットごとに223	1ヒットごとに198	1ヒットごとに223	×	×
	引き寄せ	魔法	1ヒットごとに223	1ヒットごとに198	1ヒットごとに223	○	×
ライム（強化前）	氷の弾	魔法	36	32	48	○	×
	氷の結晶	魔法	（1ヒットごとに9）+30	（1ヒットごとに16）+44	（1ヒットごとに24）+66	最後○	×
ライム（強化後）	氷の弾	魔法	36	32	48	○	×
	氷の結晶	魔法	（1ヒットごとに6）+30	（1ヒットごとに11）+44	（1ヒットごとに17）+66	最後○	×

強化やMASTER化による変化

アイスエイジ	強化	◆『プレシジョン・アイス』の受付時間が2倍に延びる（→P.159）
	MASTER化	◆シヴァ以外の召喚獣にもセットできる
メズマライズ	強化	◆前方3方向だけでなく後方3方向にも弾を飛ばすようになる
	MASTER化	◆シヴァ以外の召喚獣にもセットできる
ライム	強化	◆氷の結晶の出現時間が10秒から15秒に延び、そのぶんヒット数も増える（威力とウィル威力の合計はほぼ同じ）
	MASTER化	◆シヴァ以外の召喚獣にもセットできる

アクションごとの強化用アクセサリ

アクション	対応するアクセサリ	効果	詳細
アイスエイジ	氷の宝珠（アイスエイジ）	与えるダメージ量+12%	P.470
	氷の宝珠（アイスエイジ）+	与えるダメージ量+24%	P.470
	氷の吐息（アイスエイジ）	再使用可能になるまでの時間−1.5秒	P.470
	氷の吐息（アイスエイジ）+	再使用可能になるまでの時間−3秒	P.470
メズマライズ	氷の玉響（メズマライズ）	ウィル減少量+10%	P.470
	氷の玉響（メズマライズ）+	ウィル減少量+20%	P.470
	氷の吐息（メズマライズ）	再使用可能になるまでの時間−1.2秒	P.470
	氷の吐息（メズマライズ）+	再使用可能になるまでの時間−2.4秒	P.470
ライム	氷の玉響（ライム）	ウィル減少量+30%	P.470
	氷の玉響（ライム）+	ウィル減少量+60%	P.470
	氷の吐息（ライム）	再使用可能になるまでの時間−2秒	P.470
	氷の吐息（ライム）+	再使用可能になるまでの時間−4秒	P.470

シヴァ(つづき)



アビリティ

ダイヤモンドダスト

再使用 75秒(恵愛 67.5秒 恵愛+ 60秒)

おもな性質

- 周囲12mに冷気を放って敵を凍結(→P.169)させたあと、同じ範囲に氷柱を走らせて敵を吹き飛ばす
- 動作中は無敵状態になるうえ、終わりぎわまでクライヴ以外の時間の流れが止まる

アクションの詳細データ

名前		タイプ	威力	ウィル威力	リミットブレイクゲージ増加量	転倒	パリィ発動
ダイヤモンドダスト(強化前)	冷気	魔法	0	0	0	×	×
	冷気	魔法	297×4回+594	792×4回+1584	792×4回+1584	最後○	×
ダイヤモンドダスト(強化後)	冷気	魔法	0	0	0	×	×
	氷柱1回目	魔法	297×4回+594	792×4回+1584	792×4回+1584	最後○	×
	氷柱2回目	魔法	60×4回+117	198×5回	198×5回	最後○	×

強化やMASTER化による変化

ダイヤモンドダスト	強化	◆強化前と同じ攻撃のあと、氷柱をふたたび走らせて攻撃する。2回目の氷柱はサイズが大きく、冷気での攻撃よりもやや遠くまで届く
	MASTER化	◆シヴァ以外の召喚獣にもセットできる

アクションごとの強化用アクセサリ

アクション	対応するアクセサリ	効果	詳細
ダイヤモンドダスト	氷の王璽《ダイヤモンドダスト》	ウィル減少量+10%	P.471
	氷の王璽《ダイヤモンドダスト》+	ウィル減少量+20%	P.471
	女王の恵愛	再使用可能になるまでの時間-7.5秒	P.471
	女王の恵愛+	再使用可能になるまでの時間-15秒	P.471

オーディン



フィート

オーディンアーム

おもな性質

- 武器が斬鉄剣に変わり、剣攻撃の多くが専用のものになる(→P.173～176)。◎ボタンを押すか召喚獣を切りかえると、武器がもとにもどる
- 発動中は、斬鉄剣ゲージ(下記を参照)を消費して『斬鉄剣』が使用できる(→P.176)
- 武器の変更は移動しながらでも行なえる

斬鉄剣ゲージの仕組み



- 召喚獣をオーディンに切りかえていると、画面左上に表示される(右の写真を参照)
- 特定の攻撃を敵に当てるたびに増えていき(増加量はP.181を参照)、1500に達すると満タンになる
- ゲージにはレベルが表示されており、最初は1で、ゲージを満タンにするたびにレベルが上がってゲージがゼロにもどる
- レベルの最大値は3(ゲージ2本分)で、「オーディンアーム」MASTER後は5(ゲージ4本分)に上がる
- 『斬鉄剣』を使うと、ゲージと同じレベルの攻撃をくり出し、ゲージのレベルが1にもどる(ゲージの「1本分に満たない量」は消費されずに残る)
- ゲージの量やレベルは、召喚獣を切りかえたりバトルが終わったりしてもリセットされない

『オーディンアーム』発動中の専用アクション

コンボ(地上)

START → □

斬鉄Ⅰ



威力 35 ウィル 140 斬撃 転倒

□

斬鉄Ⅱ



威力 30 ウィル 120 斬撃 転倒

□

斬鉄Ⅲ



威力 25 ウィル 100 斬撃 転倒

□

斬鉄Ⅳ



威力 20 ウィル 80 斬撃 転倒

□

斬鉄Ⅴ



威力 40 ウィル 160 斬撃 転倒

⬆➡剣で攻撃し、2回ずつダメージを与える。通常時のコンボとちがい、敵を転倒させる効果がなく、『マジックバースト』も発動できない。

コンボ(空中)

START → □

ダークエアリアルストライク



威力 45 ウィル 180 斬撃 転倒

➡前方へ急降下したあと剣を左に振る。着地時に●ボタンを押せば、すぐさま『斬鉄Ⅱ』からのコンボに移れる。

※『オーディンアーム』発動中に使える攻撃の詳細データはP.177を参照

ダークランジ

『ランジ』MASTER前でクライヴが地上にいるとき

START → ⊗+■ → **ダークランジ(MASTER前)**



威力 50　ウィル 200　斬撃　転倒

⬆ターゲットに向かって約8m走りながら剣を何度も振る。すべての攻撃が当たれば斬鉄剣ゲージが17%分たまるが、ひるまない敵には反撃を受けやすい。

『ランジ』MASTER後でクライヴが地上にいるとき

START → ⊗+■ → **ダークランジ(MASTER後)**



威力 90　ウィル 360　斬撃　転倒

⬆ターゲットに向かって約16m走りながら剣を何度も振る。移動距離が伸びたぶん攻撃回数が増え、斬鉄剣ゲージも最大で28.7%分たまる。

ダークダウンスラスト

『ダウンスラスト』MASTER前でクライヴが空中にいるとき

START → ⊗+■ → **ダークダウンスラスト(低)**

『ダウンスラスト』MASTER後でクライヴが空中にいるとき

START → ⊗+■(落下距離2m未満) → **ダークダウンスラスト(低)**

START → ⊗+■(落下距離2m以上) → **ダークダウンスラスト(高)**

ダークダウンスラスト(低)



威力 46　ウィル 180　斬撃　転倒

⬆剣を振り上げたあと、急降下しながら縦に何度も回転して剣を振りまわす。すべての攻撃が当たれば、斬鉄剣ゲージが24%分たまる。

ダークダウンスラスト(高)



威力 72　ウィル 283　斬撃　転倒

⬆動作はMASTER前とほぼ同じだが、地面から2m以上の高さで使うと着地時の攻撃が強化版になり、広がる爆炎で広範囲を攻撃できる。

ダークリカバリー

〔クライヴがうつ伏せになっているとき〕

START

■連打

→ ダークリカバリー



威力 45　ウィル 180　斬撃　転倒

➡『リカバリーストライク』(➡P.136)と同じ動作で攻撃する。威力は小さいが、斬鉄剣ゲージが24%分たまる。

スウィフトリカバリー

〔クライヴが吹き飛ばされたとき〕

START

地面に落ちる前に R1

→ スウィフトリカバリー



威力 55　ウィル 200　斬撃　転倒

➡通常時の『スウィフトリカバリー』(➡P.136)と同じ動作で攻撃する。威力は小さいが、動作開始から0.67秒間は無敵状態になる。

回避一閃

※武器が斬鉄剣のときは、バーサーカーリングを装備していても『バーサーカードッジ』(➡P.132)が発動しなくなるため、『回避一閃』を使用できる

〔クライヴが地上にいるとき〕

START

『プレシジョンドッジ』の無敵状態中に■

↓

回避一閃



威力 68　ウィル 150　魔法　転倒

⬆敵の背後まで駆け抜けながら剣を払う。動作開始から0.83秒間は無敵状態になるほか、相手を転倒させることが可能。

弾き一閃

〔クライヴが地上にいるとき〕

START

パリィ発生中に■

↓

弾き一閃



威力 84　ウィル 360　魔法　転倒

⬆敵の背後まで駆け抜けながら剣を払う。動作開始から1.33秒間は無敵状態になるうえ、斬鉄剣ゲージが1本分たまる。

INDEX

斬鉄剣

クライヴが地上か空中にいる

START

斬鉄剣ゲージがLv.1のときに●を長押し後に放す（※1）

斬鉄剣Lv.1



威力 420 ウィル 101 魔法 転倒

⬆剣を振り下ろして攻撃した直後、クライヴのやや前方を中心とした半径3.5mの範囲内を剣圧で何度も攻撃する。斬鉄剣ゲージを消費せずに使用可能。

斬鉄剣ゲージがLv.2のときに●を長押し後に放す（※1）

斬鉄剣Lv.2

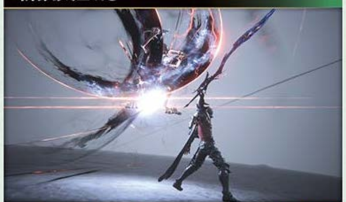


威力 1502 ウィル 300 魔法 転倒

⬆剣を振り下ろして攻撃した直後、半径7mの範囲内を剣圧で何度も斬る。動作中は無敵状態になるうえ、クライヴ以外の時間の流れが遅くなる。

斬鉄剣ゲージがLv.3のときに◎を長押し後に放す（※1）

斬鉄剣Lv.3



威力 4006 ウィル 330 魔法 転倒

⬆「剣を振り、半径14mの範囲内を剣圧で何度も斬る攻撃」を2回行なう。動作中は無敵状態になるうえ、クライヴ以外の時間の流れが遅くなる。

斬鉄剣ゲージがLv.4のときに◎を長押し後に放す（※1）

斬鉄剣Lv.4



威力 5009 ウィル 413 魔法 転倒

⬆「剣を振り、半径21mの範囲内を剣圧で攻撃」を2回行なったあと、剣で斬る。動作中は無敵状態になるうえ、クライヴ以外の時間の流れが遅くなる。

斬鉄剣ゲージがLv.5のときに◎を長押し後に放す（※1）

斬鉄剣Lv.5



威力 6021 ウィル 499 魔法 転倒

⬆クライヴを中心とした半径40mの範囲内に強力な斬撃を何度も放つ。動作中は無敵状態になるうえ、終わりぎわまでクライヴ以外の時間の流れが止まる。

※1……チャージ完了までの時間は1.4秒（「バーニングブレード」MASTER後は0.8秒）

アクションの詳細データ

※ウィル威力が1～99の攻撃は、相手が通常の敵だとウィル威力が100に上がる
※「ウィル威力」欄の「▲」は、ウィルゲージを「残り50%直前」や「残り0%直前」までしか減らせないことを示す

名前		タイプ	威力	ウィル威力	リミットブレイクゲージ増加量	転倒	パリィ発動
オーディンアーム		―	0	0	0	×	×
斬鉄Ⅰ		斬撃	25+10	140+0	0	×	○
斬鉄Ⅱ		斬撃	20+10	120+0	0	×	○
斬鉄Ⅲ		斬撃	15+10	100+0	0	×	○
斬鉄Ⅳ		斬撃	10+10	80+0	0	×	○
斬鉄Ⅴ		斬撃	30+10	160+0	0	×	○
ダークエアリアルストライク		斬撃	35+10	180+0	0	×	○
ダークランジ(MASTER前)		斬撃	4×8回+9+9	16×8回+36+36	0	×	○
ダークランジ(MASTER後)		斬撃	4×18回+9+9	16×18回+36+36	0	×	○
ダークダウンスラスト(低)		斬撃	10+(1ヒットごとに4)+20	40+(1ヒットごとに15)+80	0	×	○
ダークダウンスラスト(高)	剣	斬撃	10+(1ヒットごとに4)+42	40+(1ヒットごとに15)+168	0	×	○
	爆炎	魔法	21	84	0	×	×
ダークリカバリー		斬撃	35+10	180+0	0	×	○
スウィフトリカバリー		斬撃	45+10	200+0	0	×	○
回避一閃		魔法	45+23	100▲+50	0	最後○	×
弾き一閃		魔法	18+6×8回+18	60▲+30▲×8回+60	0	最後○	×
斬鉄剣Lv.1		魔法	120+60×3回+120	25▲+17▲×3回+25	0	×	×
斬鉄剣Lv.2		魔法	251+125×8回+251	50▲+25▲×8回+50	0	最後○	×
斬鉄剣Lv.3		魔法	365+182×18回+365	30▲+15▲×18回+30	0	最後○	×
斬鉄剣Lv.4		魔法	365+182×18回+365+1003	30▲+15▲×18回+30▲+83	0	最後○	×
斬鉄剣Lv.5		魔法	1003+401+201×3回+4012+1+1	80▲+30▲+17▲×3回+330▲+1+1	0	最後○	×

強化やMASTER化による変化

オーディンアーム	強化	―
	MASTER化	◆ 斬鉄剣ゲージの最大値がLv.3からLv.5に上がり、Lv.4～5の『斬鉄剣』を使用できるようになる





斬鉄剣Lv.5

➡最強クラスの威力を誇る攻撃。発動に必要な量の斬鉄剣ゲージは、強化後の『斬鉄乱舞』を使ったり、『グングニル』に複数の敵を巻きこんだりして増やすのがオススメ。



威力 144　ウィル 322　魔法 転倒 無敵

アビリティ グングニル

再使用 20秒(強化 18秒　強化+ 16秒)

おもな性質

- ヤリの形に変えた斬鉄剣を何度も振りまわす
- ボタンを連打すると(R2ボタンは押さなくていい)、途中の「その場で武器を縦に5回振りまわす攻撃」を最大で13回までくり返せる



威力 9　ウィル 27　魔法 転倒 無敵

ブロウクン・グングニル

発動条件 武器を縦に5回振りまわす動作中に⊗

おもな性質

- 武器で敵を打ち上げつつ攻撃を中断する

補足

- 攻撃は「前進しながら横に2回転して武器を振る→その場で武器を縦に5回振りまわす→前進しながら横に1回転して武器を振る」の順に行ない、「武器を縦に5回振りまわす攻撃」の動作中は攻撃回数を増やしたり『ブロウクン・グングニル』で中断したりできる

アクションの詳細データ

※ウィル威力が1～99の攻撃は、相手が通常の敵だとウィル威力が100に上がる

名前	タイプ	威力	ウィル威力	リミットブレイクゲージ増加量	転倒	パリィ発動
グングニル(強化前)	魔法	5×(21～45回)+4+4+4+27	10×(24～48回)+82	0	最後○	×
グングニル(強化後)	魔法	6×(21～45回)+5+5+5+34	13×(24～48回)+103	0	最後○	×
ブロウクン・グングニル(強化前)	魔法	9	27	0	○	×
ブロウクン・グングニル(強化後)	魔法	11	34	0	○	×
天の叢雲Ⅰ(強化前)	魔法	58+58	165+165	0	最後○	×
天の叢雲Ⅱ(強化前)	魔法	58	165	0	○	×
天の叢雲Ⅲ(強化前)	魔法	58	165	0	○	×
天の叢雲Ⅰ(強化後)	魔法	40+40	113+113	0	最後○	×
天の叢雲Ⅱ(強化後)	魔法	79	226	0	○	×
天の叢雲Ⅲ(強化後)	魔法	79	226	0	○	×
天の叢雲Ⅳ	魔法	79	226	0	○	×
天の叢雲Ⅴ	魔法	79	226	0	○	×
天の叢雲Ⅵ	魔法	40	113	0	○	×

強化やMASTER化による変化

グングニル	強化	◆ボタン連打でくり返す攻撃の動作が速くなる(ヒット数は変わらない) ◆威力が1.2倍強に、ウィル威力が1.3倍弱に上がる
	MASTER化	◆オーディン以外の召喚獣にもセットできる
天の叢雲	強化	◆攻撃を出せる回数が3回(『天の叢雲Ⅲ』まで)から6回(『天の叢雲Ⅵ』まで)に増える ◆『天の叢雲Ⅱ～Ⅲ』の威力とウィル威力が約1.36倍に上がる(かわりに『天の叢雲Ⅰ』の威力とウィル威力が下がる)
	MASTER化	◆オーディン以外の召喚獣にもセットできる



威力 116　ウィル 330　魔法 転倒

アビリティ 天の叢雲（天の叢雲Ⅰ）

再使用　25秒（吐息 22.5秒　吐息+ 20秒）

おもな性質

- ターゲットの方向に軽くジャンプし、振り下ろした剣を右に払って敵を転倒させる
- 剣を振り下ろす攻撃が当たったときは、ボタンの再入力で下記の攻撃を出せる



威力 40〜79　ウィル 113〜226　魔法 転倒

天の叢雲Ⅱ〜Ⅵ

発動条件　ヒット時にボタンを再入力する

おもな性質

- すれちがいざまに敵を斬って転倒させる
- 再入力をくり返せば、『天の叢雲Ⅲ』（強化後は『天の叢雲Ⅵ』）まで攻撃を出せる

『天の叢雲』の追加攻撃の種類

天の叢雲Ⅱ／天の叢雲Ⅳ



↑すばやく踏みこみ、すれちがいざまに斬鉄剣を左に払う。

天の叢雲Ⅲ／天の叢雲Ⅴ



↑すばやく踏みこみ、すれちがいざまに斬鉄剣を右に払う。

天の叢雲Ⅵ



↑すれちがいざまに斬鉄剣を右に振りまわして敵を吹き飛ばす。

補足

- ボタンを再入力するときは、R2ボタンを押さなくていい
- クライヴから10m以内にターゲット以外の敵がいるときは、『天の叢雲Ⅱ』以降の攻撃ごとに対象が切りかわる

アクションごとの強化用アクセサリ

アクション	対応するアクセサリ	効果	詳細
グングニル	闇の玉響《グングニル》	ウィル減少量+30%	P.471
	闇の玉響《グングニル》+	ウィル減少量+60%	P.471
	闇の吐息《グングニル》	再使用可能になるまでの時間−2秒	P.471
	闇の吐息《グングニル》+	再使用可能になるまでの時間−4秒	P.471
天の叢雲	闇の宝珠《天の叢雲》	与えるダメージ量+15%	P.471
	闇の宝珠《天の叢雲》+	与えるダメージ量+30%	P.471
	闇の吐息《天の叢雲》	再使用可能になるまでの時間−2.5秒	P.471
	闇の吐息《天の叢雲》+	再使用可能になるまでの時間−5秒	P.471



威力 0　ウィル 0　ー 転倒 無敵

アビリティ 境界転移

再使用 20秒(吐息 19.5秒　吐息+ 19秒)

おもな性質

- クライヴのほとんどのアクションを強制的に中断させ、自由に行動できる状態にする
- 何もしていないときと移動やドッジの動作中に使っても、クライヴの姿が一瞬消えるのみ

補足

- アクションを中断したときは、「発動から0.33秒間は無敵状態になる」「発動から1秒間はクライヴ以外の時間の流れが遅くなる」「再使用可能になるまでの時間が半分に縮まる」といった効果が得られる
- 移動やジャンプなどの基本動作は中断できない



威力 524　ウィル 718　魔法 転倒 無敵

アビリティ 斬鉄乱舞

再使用 45秒(吐息 40.5秒　吐息+ 36秒)

おもな性質

- 二刀流になって3回斬り、いずれかの攻撃が敵に当たると、さらに追加攻撃を4段目までくり出す
- 追加攻撃の動作中は無敵状態になるうえ、終わりぎわまでクライヴ以外の時間の流れが止まる

補足

- クライヴから10m以内にターゲット以外の敵がいるときは、追加攻撃ごとに対象が切りかわる
- 最初の攻撃は、ほかのアビリティとちがい、動作中にスーパーアーマー状態にならない時間があるうえ(動作開始から攻撃が発生する瞬間まで)、その時間が長めでスキが大きい

アクションの詳細データ

※ウィル威力が1～99の攻撃は、相手が通常の敵だとウィル威力が100に上がる

名前	タイプ	威力	ウィル威力	リミットブレイクゲージ増加量	転倒	パリィ発動
境界転移	―	0	0	0	×	×
斬鉄乱舞(強化前)	魔法	30+25+20	34+26+22	0	最後○	×
追加1段目	魔法	30+25+20	34+26+22	0	最後○	×
追加2段目	魔法	30+25+20	34+26+22	0	最後○	×
追加3段目	魔法	30+25+20	34+26+22	0	最後○	×
追加4段目	魔法	59+54+49+62	102+93+84+111	0	○	×
斬鉄乱舞(強化後)	魔法	30+25+20	34+26+22	0	最後○	×
追加1段目	魔法	30+25+20	34+26+22	0	最後○	×
追加2段目	魔法	30+25+20	34+26+22	0	最後○	×
追加3段目	魔法	30+25+20	34+26+22	0	最後○	×
追加4段目	魔法	30+25+20	34+26+22	0	最後○	×
追加5段目	魔法	10×5回	12×5回	0	最後○	×
追加6段目	魔法	20+10+10+20	22+12+12+22	0	最後○	×
追加7段目	魔法	10×4回	12×4回	0	最後○	×
追加8段目	魔法	59+54+49+62	102+93+84+111	0	○	×

強化やMASTER化による変化

境界転移	強化	◆ 再使用可能になるまでの時間が20秒から15秒に縮まる ◆ アクションを中断したときに時間の流れが遅くなるのが1秒から2秒に延びる ◆ ダメージリアクションの最中でも発動できるようになる(この場合も再使用可能になるまでの時間が半分になるが、時間の流れが遅くなるのは1秒間で、無敵状態にはならない)
	MASTER化	◆ オーディン以外の召喚獣にもセットできる
斬鉄乱舞	強化	◆ 追加攻撃の回数が4段から8段に増え、威力が約1.43倍に、ウィル威力が約1.36倍に上がり、斬鉄剣ゲージ増加量も1.4倍に増える
	MASTER化	◆ オーディン以外の召喚獣にもセットできる

アクションごとの強化用アクセサリ

アクション	対応するアクセサリ	効果	詳細
境界転移	闇の吐息《境界転移》	再使用可能になるまでの時間−0.5秒	P.471
	闇の吐息《境界転移》+	再使用可能になるまでの時間−1秒	P.471
斬鉄乱舞	闇の引力《斬鉄乱舞》	斬鉄剣ゲージ増加量+25%	P.472
	闇の引力《斬鉄乱舞》+	斬鉄剣ゲージ増加量+50%	P.472
	闇の玉響《斬鉄乱舞》	ウィル減少量+20%	P.472
	闇の玉響《斬鉄乱舞》+	ウィル減少量+40%	P.472
	闇の吐息《斬鉄乱舞》	再使用可能になるまでの時間−4.5秒	P.472
	闇の吐息《斬鉄乱舞》+	再使用可能になるまでの時間−9秒	P.472



斬鉄乱舞

←斬鉄剣ゲージを大幅に増やせるのが特徴。闇の引力《斬鉄乱舞》+のアクセサリ(→P.472)があれば、それを装備したうえで強化後の攻撃をすべて当てると、ゲージをLv.5にできる。

アクションごとの斬鉄剣ゲージ増加量

アクション		斬鉄剣ゲージ増加量 合計	詳細
斬鉄Ⅰ〜Ⅴ		500	[Ⅰ]60+60+[Ⅱ]50+50+[Ⅲ]40+40+[Ⅳ]30+30+[Ⅴ]70+70
ダークエアリアルストライク		60	30+30
ダークランジ	MASTER前	260	(15+15+20+20)×2回+60+60
	MASTER後	430	(15+15+20+20)×4回+15+15+60+60
ダークダウンスラスト	低	360	80+(1ヒットごとに30)+160
	高	398〜566	[剣]80+(1ヒットごとに30)+336、[爆炎]168
ダークリカバリー		360	180+180
スウィフトリカバリー		400	200+200
回避一閃		250	125+125
弾き一閃		1500	200+125×8回+300
グングニル		761〜1385	26×(24〜48回)+137
ブロウクン・グングニル		71	71
天の叢雲Ⅰ〜Ⅵ	強化前	1500	[Ⅰ]100+200+[Ⅱ]400+[Ⅲ]800
	強化後	2100	[Ⅰ]100+200+[Ⅱ]250+[Ⅲ]250+[Ⅳ]250+[Ⅴ]250+[Ⅵ]800
斬鉄乱舞	強化前	2970	(162+135+108)×4回+351+324+297+378
	強化後	4293	(162+135+108)×5回+54×4回+162+108+54+54+108+54×4回+351+324+297+378

※ガードやプロテスなどで攻撃を防がれたときは、増加量が3分の1になる

操作キャラクター

イフリート

Ifrit



火の召喚獣。操作できる場面が多めで、物語が進むほどアクションが増える。アビリティの一部が、クライヴの習得状況と連動しているのも特徴。

ステータスの決まりかた

ステータス	決まりかた
レベルなど(最大HP以外)	クライヴと同じ
最大HP	クライヴの51倍

※レベルごとのステータスはP.97を参照
※アクセサリによる上昇分は影響しない

操作して戦う場面

- 召喚獣ガルーダ戦(→P.221)
- ティフォン戦(→P.241)
- トランスグレサー・ティフォン戦(→P.241)
- 召喚獣タイタン戦(→P.271)
- デビルタイタン戦(→P.271)
- 召喚獣バハムート戦(→P.289)

使用できるアクション

名前	操作方法	解説
▼全バトルで共通のアクション		
コンボ	地上で□×1～4回	前進しながらツメで攻撃する。場面によって攻撃内容が以下のようにちがう ◆召喚獣ガルーダ戦……3段目まで攻撃できる。3段目で敵を転倒させれば下記の『パメル』で追撃可能 ◆ティフォン戦以降……4段目まで攻撃できるうえ、1段ごとに下記の『ファイアボールバースト』で追撃可能
火球	△	敵を追う炎の弾を飛ばす。ティフォン戦以降は移動しながら使用できる
ドッジ	R1	後方(左スティック入力中はその方向)へすばやく移動する。動作開始から0.5秒間は無敵状態になる
▼召喚獣ガルーダ戦で行なえるアクション		
パメル	コンボの3段目で敵が転倒したときに□	「敵の頭を地面にこすりつけてから投げる」「敵を持ち上げて地面にたたきつける」「横に振りまわした尻尾で敵を吹き飛ばす」「敵を抱きかかえて後方に投げ飛ばす」のいずれかで攻撃する
突進	○	しばらく突進したあと、左手のツメを振り下ろして敵を地面にたたきつける。動作開始から終わりぎわまでスーパーアーマー状態になる
▼ティフォン戦以降で行なえるアクション		
ジャンプ	地上で×	左スティックの入力方向へ高く跳ぶ
ストンプ	空中かつ敵の近くで×	クライヴが「ストンプ」習得時に使えるアクション。敵を踏み台にして空中でジャンプする(『ストンプ』MASTER後は空中で2回ジャンプできる)
エアリアルコンボ	空中で□×1～3回	空中を水平方向に進みながらツメで攻撃する
ファイアボールバースト	コンボや『ヒートラッシュ』『パイロサルト』の攻撃直後に△(※1)	射程が短い炎による攻撃をくり出す
バックドラフト	『ファイアボールバースト』の攻撃中に△	強力な炎で攻撃し、反動で跳びのく。跳びのく動作の前半は無敵状態になり(地上コンボの3段目や『パイロサルト』から移行した場合は無敵状態にならない)、それ以降は動作終了までスーパーアーマー状態になる
チャージショット	△長押し後に放す(※2)	巨大な弾を撃ち、反動で跳びのく。動作開始から0.5秒間は無敵状態になる
プレシジョンドッジ	攻撃を受ける直前にR1(※3)	宙返りをしながら移動する。動作開始から0.67秒間は無敵状態になる
プレシジョンストライク	『プレシジョンドッジ』の無敵状態中に□	ターゲットに跳びかかって左右のツメで攻撃する。動作開始から0.97秒間は無敵状態になる
プレシジョンショット	『プレシジョンドッジ』の無敵状態中に△	巨大な弾を飛ばす。動作開始から0.83秒間は無敵状態になる
リカバリーストライク	うつ伏せになっているときに□連打	すばやく起き上がって右手のツメを振り下ろす
スウィフトリカバリー	吹き飛ばされてから地面に落ちるまでにR1	クライヴが『スウィフトリカバリー』習得時に使えるアクション。受け身をとって体勢を立て直す。クライヴの場合とはちがい、攻撃は行なわない

※1……受付時間は、攻撃の発生から0.17秒間(『マジックバースト』MASTER後は0.2秒間)
※2……チャージ完了までの時間は1.4秒(『チャージショット』MASTER後は0.8秒)
※3……正確には「ドッジの動作開始から0.33秒(『プレシジョンドッジ』MASTER後は0.37秒)以内に攻撃をかわす」

名前	操作方法	解説
ヒートラッシュ	地上で⊗+■	クライヴが『ランジ』習得時に使えるアクション。突進攻撃を仕掛け、約100m進むか敵にぶつかると、真上に跳んでツメと炎で攻撃する。『ランジ』MASTER後は突進距離が2倍に伸び、敵が遠くにいるときは威力などが上がる
パイロサルト	空中で⊗+■	クライヴが『ダウンスラスト』習得時に使えるアクション。急降下しながらツメを縦に振りまわしたあと、着地時に爆発を起こして攻撃する。『ダウンスラスト』MASTER後かつ地上から50m以上の高さで使ったときは、着地時の攻撃が強化版(巨大な火柱による攻撃)に変わる
バーニングフェイト	■長押し後(※4)に放す	クライヴが「バーニングブレード」習得時に使えるアクション。地上で使った場合は前方へ跳んで両手のツメと炎で攻撃し、空中で使った場合は水平方向に進んで右手のツメと炎で攻撃する。動作中はスーパーアーマー状態になる
ワイルドファイア	◎	炎をまとって高速で約150m突進し、触れた敵にダメージを1～3回与える。突進中は左スティックで進路を変えることが可能で、敵にぶつかっても突進は止まらない。◎ボタン長押しで突進距離とヒット数が最大で2倍になる
ファイアライト	方向キー右	イフリートのHPを最大値の30%回復する。6回まで使用可能(リトライ時は、プレイモードに関係なく残り回数が6回にもどる)
▼「プリムストーン」をラーニング(→P.566)したあとに行なえるアクション		
プリムストーン	R2+■長押し	敵の攻撃を防ぎつつ接触した相手にダメージを与える魔法障壁で身を守り(⊗ボタンで中断可能)、■ボタンを放すか敵の攻撃を防ぐとイフリートを中心とした広範囲に爆発を起こす。動作中は無敵状態になるうえ、発動時にチャージゲージが表示されて爆発の威力や攻撃範囲を強化できる(→P.159) **再使用可能になるまでの時間**：30秒
▼「スピットフレア」をラーニング(→P.570)したあとに行なえるアクション		
スピットフレア	R2+△	炎を直線状に6秒間射出し(⊗ボタンで中断可能)、最後に爆発を起こす。射出方向は左や右スティックで調整可能。動作中は無敵状態になるほか、終わりぎわまでイフリート以外の時間の流れが遅くなる **再使用可能になるまでの時間**：60秒

※4……チャージ完了までの時間は1.4秒(『バーニングブレード』MASTER後は0.8秒)

アクションの詳細データ

※移動用や回避用のアクションは基本的に省略している
※敵に与えるダメージ量は、記載の威力をもとに決まった値(→P.106)の51倍になる
※「威力」と「ウィル威力」の「→」は、コンボの段数ごとの区切りを示す
※[ ]内は、召喚獣バハムート戦で『ギガフレア』を阻止してからバトル終了までの値
※「ウィル威力」欄の「▲」は、ウィルゲージを「残り50%直前」や「残り0%直前」までしか減らせないことを示す

名前	タイプ	威力	ウィル威力	転倒
▼召喚獣ガルーダ戦で行なえるアクション				
コンボ	斬撃	135→125→215	0	最後○
パメル	打撃	1200(※5)	0	×
火球	魔法	200	0	×
突進	斬撃	350	0	○
▼ティフォン戦以降で行なえるアクション				
コンボ	斬撃	153→170→136+51→178+60	153→170→136+51→178+60	×
ファイアボールバースト	魔法	115→128→139→179	153→170→187→238	×
バックドラフト	魔法	325+1ヒットごとに25→405+1ヒットごとに25→440+1ヒットごとに100→80×3回+640	325+1ヒットごとに25→405+1ヒットごとに25→440+1ヒットごとに100→80×3回+640	×
エアリアルコンボ	斬撃	153→187→221	153→187→221	×
ファイアボールバースト	魔法	115→140→165	153→187→221	×
バックドラフト	魔法	325+1ヒットごとに25→405+1ヒットごとに25→50×3回+570	325+1ヒットごとに25→405+1ヒットごとに25→50×3回+570	×
火球	魔法	18	18	×
チャージショット(強化前)	魔法	203	203	×
チャージショット(強化後)	魔法	244	244	×
ストンプ	打撃	0	1▲	×
プレシジョンストライク	斬撃	195+213	195+213	×
ファイアボールバースト	魔法	306	408	×
バックドラフト	魔法	405+1ヒットごとに25	405+1ヒットごとに25	×
プレシジョンショット	魔法	142	365	×
リカバリーストライク	斬撃	204	204	×
ヒートラッシュ	斬撃	102+76+77(※6)	102+76+77(※6)	×
ファイアボールバースト	魔法	114(※7)	153(※7)	×
バックドラフト	魔法	360+60+60	360+60+60	×

※5……敵の頭を地面にこすりつけてから投げる攻撃は「100+120+980(合計1200)」
※6……MASTER後かつ遠距離時は「102+93×3回+95」
※7……MASTER後かつ遠距離時は「威力：281、ウィル威力：374」

次ページへつづく

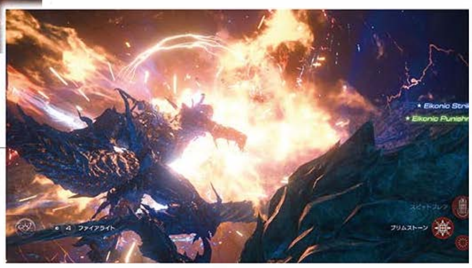
イフリート(つづき)

名前	タイプ	威力	ウィル威力	転倒
パイロサルト(MASTER前/MASTER後・低)	斬撃	(1ヒットごとに34)+153	(1ヒットごとに34)+153	×
ファイアボールバースト	魔法	114	153	×
バックドラフト	魔法	360+120+120	360+120+120	×
パイロサルト(MASTER後・高)	斬撃	(1ヒットごとに34)+178+196	(1ヒットごとに34)+178+196	×
ファイアボールバースト	魔法	281	374	×
バックドラフト	魔法	360+120+120	360+120+120	×
バーニングフェイト(MASTER前)	斬撃	89+89+111	89+89+111	×
バーニングフェイト(MASTER後)	斬撃	107+107+133	107+107+133	×
ワイルドファイア	打撃	34×(1〜8回)	34×(1〜8回)	×
ブリムストーン 魔法障壁	魔法	1ヒットごとに20[24]	1ヒットごとに8[10]	×
ブリムストーン 爆発	魔法	768 [768+77+77]	307 [307+31+31]	×
黄色い部分で発動または敵の攻撃を防いで発動 魔法障壁	魔法	1ヒットごとに20[24]	1ヒットごとに8[10]	×
黄色い部分で発動または敵の攻撃を防いで発動 爆発	魔法	576+960 [960+294×3回]	230+384 [384+118×3回]	×
赤い部分で発動 魔法障壁	魔法	1ヒットごとに20[24]	1ヒットごとに8[10]	×
赤い部分で発動 爆発	魔法	624+624+1056 [1056+427×4回]	249+249+424 [423+170×4回]	×
スピットフレア	魔法	176×29回+366 [211×29回+445]	35×29回+79 [42×29回+94]	×



ブリムストーン

←再使用可能になるまでの時間が短めなので、積極的に使っていける。ゲージの赤い部分で発動するのが基本だが、安全を重視するときは敵の攻撃を受けるまでボタンを長押しして発動させよう。



スピットフレア

→攻撃の内容は強化前の『ギガフレア』と似ている。攻撃中は、敵が範囲外に出ないように、左右のスティックで向きを調整することが大事だ。

操作キャラクター イフリート・リズン

Ifrit Risen



フェニックスとの融合で最終形態になったイフリート。どの攻撃もより強力になるうえ、フェニックスの力を活かしたアクションも使用できる。

ステータスの決まりかた

ステータス	決まりかた
レベルなど(最大HP以外)	クライヴと同じ
最大HP	クライヴの51倍

※レベルごとのステータスはP97を参照
※アクセサリによる上昇分は影響しない

操作して戦う場面

- 召喚獣バハムート戦(→P.289)
- アルテマ・リズン戦(→P.325)

(→P.289)　(→P.325)

使用できるアクション(イフリート・リズン専用のもの)

名前	操作方法	解説
ライトスピード	✕	ターゲットの方向へ高速で約1000m突進する
ライトスピードストライク	『ライトスピード』の移動中に□	『ライトスピード』終了直後にツメを振り下ろす。さらに『ファイアボールバースト』と『バックドラフト』で攻撃することが可能
ライトスピードショット	『ライトスピード』の移動中に△	『ライトスピード』終了直後に広範囲の爆発を目の前に起こす

使用できるアクション(イフリートと共通のもの)

名前	イフリート操作時とのおもなちがい
コンボ	1段ごとのヒット数が2回に増える／3段目で攻撃が終わる
ファイアボールバースト	目の前に爆発を起こし、より広範囲を攻撃できる
バックドラフト	攻撃範囲が広がるうえ、大半のものはヒット数が増える
火献	飛ばす弾が4発に増える
チャージショット	弾のかわりに射程の長い光線を放つ／無敵時間が動作開始から0.9秒間になる
ドッジ	動作が少し変わる(無敵時間などは変わらない)
プレシジョンドッジ	動作が少し変わる(無敵時間などは変わらない)
プレシジョンストライク	攻撃方法が「ターゲットの方向に高速移動しながら縦に回転する」に変わる／無敵時間が動作開始から0.87秒間になる
プレシジョンショット	動作が少し変わる(無敵時間などは変わらない)
スウィフトリカバリー	動作が少し変わる(無敵時間などは変わらない)
ヒートラッシュ	動作が「約250m(MASTER後は約450m)突進してから右手のツメを振り下ろす」に変わる
バーニングフェイト	つねに空中にいるため、地上用と空中用の使いわけができなくなる(空中用の強化版のみ使用可能)
ワイルドファイア	移動距離が伸び、最大ヒット数も12回に増える
ブリムストーン	威力とウィル威力が1.2倍に上がる
スピットフレア	威力とウィル威力が1.2倍に上がる
ファイアライト	(なし)

アクションの詳細データ

※敵に与えるダメージ量は、記載の威力をもとに決まった値(→P.106)の51倍になる
※「威力」と「ウィル威力」の「→」は、コンボの段数ごとの区切りを示す

名前	タイプ	威力	ウィル威力	転倒
コンボ	斬撃	148+148→158+158→143+307	148+148→158+158→143+307	×
ファイアボールバースト	魔法	222→237→321	296→316→429	×
バックドラフト	魔法	180×4回→216×4回→294×3回+414	180×4回→216×4回→294×3回+414	×
火献	魔法	9×4回	9×4回	×
チャージショット	魔法	19×3回+324	19×3回+324	×
プレシジョンストライク	斬撃	132+132+226	132+132+226	×
ファイアボールバースト	魔法	368	490	×
バックドラフト	魔法	180×4回	180×4回	×
プレシジョンショット	魔法	36×8回	72×8回	×
ヒートラッシュ	斬撃	76+76+154(※1)	76+76+154(※1)	×
ファイアボールバースト	魔法	138(※2)	184(※2)	×
バックドラフト	魔法	115×4回+260	115×4回+260	×
バーニングフェイト(MASTER前)	斬撃	128+128+160	128+128+160	×
バーニングフェイト(MASTER後)	斬撃	153+153+193	153+153+193	×
ワイルドファイア	打撃	41×(1～12)回	41×(1～12回)	×
ライトスピードストライク	斬撃	286	286	×
ファイアボールバースト	魔法	215	286	×
バックドラフト	魔法	240×3回	240×3回	×
ライトスピードショット	魔法	143	429	×
ブリムストーン　魔法障壁	魔法	1ヒットごとに20	1ヒットごとに8	×
ブリムストーン　爆発	魔法	922	369	×
黄色い部分で発動または敵の攻撃を防いで発動　魔法障壁	魔法	1ヒットごとに20	1ヒットごとに8	×
黄色い部分で発動または敵の攻撃を防いで発動　爆発	魔法	691+1152	276+461	×
赤い部分で発動　魔法障壁	魔法	1ヒットごとに20	1ヒットごとに8	×
赤い部分で発動　爆発	魔法	749+749+1267	300+300+507	×
スピットフレア	魔法	211×29回+445	42×29回+94	×

※1……MASTER後かつ遠距離時は「76×4回+267」　※2……MASTER後かつ遠距離時は「威力：337、ウィル威力：449」

操作キャラクター

ジョシュア（少年時）

Joshua



物語の序盤で一時的に操作することになる、クライヴの弟。フェニックスの力を宿しており、炎を放つ攻撃や味方を回復する魔法が使える。

ステータスの決まりかた

ステータス	決まりかた
レベル、最大HP、腕力、活力、意志力	クライヴと同じ
攻撃力、防御力、ウィル	ジョシュアの装備に応じた値になる

※レベルごとのステータスはP.97を参照

操作して戦う場面

- I-6「不死鳥の雛」(→P.207)

使用できるアクション

名前	操作方法	解説
攻撃(通常攻撃)	地上で●	右手を振り、やや前方を炎でなぎ払う。コンボによる攻撃は行なえない
魔法	地上で△	炎の弾を前方に飛ばす。威力は大きいが、攻撃後のスキがとても大きい
ケアルガ	地上で○	自分と仲間のHPを9999回復する
回避(ドッジ)	地上でR1	すばやく跳びのく。動作開始から0.23秒間は無敵状態になる。クライヴのドッジとちがい、左スティック入力中でも後方に移動するほか、別のアクションを中断して行なうことができない
ジャンプ	地上で×	左スティックの入力方向へ跳ぶ

アクションの詳細データ

名前	タイプ	威力	ウィル威力	転倒
攻撃	魔法	200	200	×
魔法	魔法	400	400	○
ケアルガ	魔法	(HPを9999回復)	0	×

操作キャラクター

フェニックス

Phoenix



物語の序盤と終盤で操作することになる火の召喚獣。空中を高速で飛びまわりながら、弾や光線といったさまざまな遠隔攻撃をくり出せる。

ステータスの決まりかた

ステータス	決まりかた
レベルなど(最大HP以外)	クライヴと同じ
最大HP	クライヴの51倍

※レベルごとのステータスはP.97を参照
※アクセサリによる上昇分は影響しない

操作して戦う場面

- I-1「火の召喚獣」(→P.205)
- 火の召喚獣戦(→P.207)
- 召喚獣バハムート戦(→P.289)

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

使用できるアクション

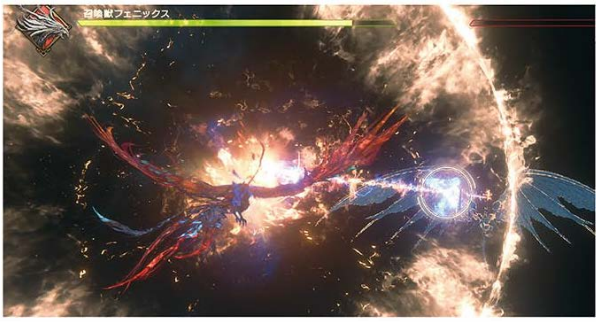
名前	操作方法	解説
▼全バトルで共通のアクション		
火球	△か□	照準を合わせた場所に向けて火球を飛ばす
ドッジ	R1	きりもみ回転して攻撃をかわす。動作開始から0.97秒間は無敵状態になる。召喚獣バハムート戦では、無敵時間が0.5秒間になるほか、左スティック入力中に使うとその方向へ移動できる
プレシジョンドッジ	攻撃を受ける直前にR1(※1)	全身を光らせつつきりもみ回転する。動作開始から0.7秒間は無敵状態になる
▼火の召喚獣戦で行なえるアクション		
転生の炎	HPが残り30%以下のときに○	フェニックスのHPを全回復する。1回だけ使用可能(リトライ時は、プレイモードに関係なく残り回数が1回にもどる)
▼召喚獣バハムート戦で行なえるアクション		
チャージショット	△か□長押し後に放す	照準を合わせた場所へ炎を約1秒間照射し、最大で7回ダメージを与える。動作中はスーパーアーマー状態になる
マルチショット	○長押し後に放す	ボタン長押し中に左スティックで敵に照準を合わせて捕捉し、ボタンを放すと捕捉中の敵それぞれに火球を飛ばす。捕捉できる敵の数に制限はない
ファイアライト	方向キー右	フェニックスのHPを最大値の30%回復する。6回まで使用可能(リトライ時は、プレイモードに関係なく残り回数が6回にもどる)

※1……正確には「ドッジの動作開始から0.23秒(『プレシジョンドッジ』MASTER後は0.27秒)以内に攻撃をかわす」。召喚獣バハムート戦では、受付時間が0.1秒長くなる

アクションの詳細データ

名前	タイプ	威力	ウィル威力	転倒
火球(召喚獣バハムート戦以外)	魔法	相手の最大HPの0.18%(※2)	10	×
火球(召喚獣バハムート戦)	魔法	42	0	×
チャージショット	魔法	1ヒットごとに255	0	×
マルチショット	魔法	1ヒットごとに85	0	×
ファイアライト	魔法	(HPを最大値の30%回復)	0	×
転生の炎	魔法	(HPを全回復)	0	×

※2……プレイモードがストーリーフォーカスだとダメージ量が1.25倍に、ファイナルファンタジーチャレンジだとダメージ量が0.9倍になる



チャージショット

⬅1体の敵に大ダメージを与えたいときに有効な攻撃。ちなみに、クライヴの同名のアクションとは異なり、炎の照射中に△ボタンを長押ししても、つぎの『チャージショット』に向けたチャージは行なえない。



マルチショット

➡敵の数が多いときに役立つ。敵を捕捉しているあいだに△ボタンも長押ししておけば、『マルチショット』の使用直後に『チャージショット』で攻撃が可能。

仲間

トルガル
Torgal



トルガルの特徴

- 大半の時期でパーティに加わっている
- 自分の判断で行動するだけでなく、クライヴの指示にも応じる
- クライヴと連携攻撃が行なえる
- クライヴのレベルに応じて、自分の判断で使うアクションの候補が増える
- 特定の時期以降は、バトル中に変身して能力がアップすることがある

パーティに加わる場面

- II-3「ドミナントの行方」(→P.215)以降ほぼすべて

トルガル独自のおもな要素

- クライヴのレベルアップに応じてレベルが上がるうえ、特定のレベルになるたびに成長度が上がって、自分の判断で使う攻撃の候補が増える(下の表を参照)。成長度は、ステータス画面でR1かL1ボタンを押すと確認可能
- トルガルが参加するバトルでは、画面左下のアイテムショートカットを方向キーの左で「トルガルコマンド」に切りかえて、方向キーの上で『攻撃』、右で『回復』、下で『突進』の指示を出せる
- 「敵を転倒させる攻撃(例外あり/下記参照)の発生から0.27秒以内」や『プレシジョンドッジ』の無敵状態中に、『攻撃』か『突進』の指示を出すと、「プレシジョントルガル」が発動して強力な攻撃をくり出す(詳細は下記を参照)
- トルガルコマンドやプレシジョントルガルで攻撃する場合のみ、強敵とボスのHPやウィルゲージを減らすときの制限(→P.94)を受けない
- 《オートアタック》の指輪か《オートトルガル》の指輪を装備しているクライヴが「プレシジョントルガルを発動できる攻撃」をくり出すと、トルガルコマンドの『攻撃』か『突進』の指示が自動的に出される。このときは、33%の確率でプレシジョントルガルが発動する
- V-2「シドとフーゴ」のロザリス城の中庭でのバトル開始時(→P.261)に、フェンリルに変身して攻撃が強化される。以降も、下記の条件を満たすたびに変身し、3分経過するかバトルが終わると変身が解ける。なお、「つよくてニューゲーム」(→P.200)でも、上記の場面になるまではフェンリルに変身できない

プレシジョントルガルについて覚えておきたいこと

- 「敵を転倒させる攻撃(近接攻撃のみ)」が相手に当たらなかった場合や、「敵を転倒させる攻撃」で相手が転倒しなかった場合も発動できる
- 敵を転倒させる攻撃のうち、右記のものでは発動しない。一方、『斬鉄IV』『ダークランジ』『ダークダウンスラスト』は、敵を転倒させられないが発動できる

プレシジョントルガルを発動できない攻撃

- 転生の炎
- ガルーダエンブレイス
- エリアルブラスト
- ラムウジャスティス
- サンダーストーム
- 裁きの雷
- 激震(強化版をのぞく)
- 大地の怒り
- インパルス
- フレアブレス
- 回避一閃
- 弾き一閃

クライヴのレベルに応じたトルガルの成長度と使う攻撃の候補の変化

クライヴのレベル	PEDIGREE(成長度)		噛みつき		蹴り飛ばし	
	段階	称号	対地	対空	対地	対空
15以下	1	ローンハンター	弱	弱	弱	弱
16～19	2	フェイムウルフ	弱～中	↓	↓	↓
20～23	3	ファインハウンド	↓	弱～中	↓	↓
24～27	4	ファングオブルイン	↓	↓	弱～中	↓
28～31	5	スノークローク	↓	↓	↓	↓
32～35	6	ヴァナルガンド	↓	↓	↓	弱～中
36～39	7	レージングルーザー	弱～強	↓	↓	↓
40～62	8	ドローミストライカー	↓	弱～強	↓	↓
63～81	9	グレイプニルカッター	↓	↓	弱～強	↓
82以上	10	フェンリルオブフルムーン	↓	↓	↓	弱～強

トルガルがフェンリルに変身する条件

「これまでのバトルの累計時間が10分以上のとき」に下記のいずれかを満たす

- バトル開始から5分(強敵やボスとのバトルでは3分)が経過する
- クライヴがリミットブレイク中
- ターゲットがテイクダウン中

※トルガルの変身が解けると、上記の時間が両方とも数え直しになる。バトルの累計時間は、隠れ家にもどったときやセーブデータをロードしたときなどにも数え直しになる

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

アクションの詳細データ(通常時)

名前	タイプ	威力	ウィル威力	転倒
▼トルガルコマンドで行なうアクション				
攻撃(対地)	打撃	16	16	×
攻撃(対空)	打撃	20	20	×
突進(対地)	打撃	20+40	20+40	最後○
突進(対空)	打撃	20+40	20+40	○
回復(獣の波動)	魔法	(9秒間、リジェネ状態に)	0	×
▼プレシジョントルガルで行なうアクション				
会心攻撃(対地)	打撃	4×5回	4×5回	×
会心攻撃(対空)	打撃	4×6回	4×6回	×
会心突進(対地)	打撃	5×4回+55	5×4回+55	最後○
会心突進(対空)	打撃	15+20×3回	15+20×3回	○
▼自分の判断で行なうアクション				
噛みつき(対地・弱)	打撃	500	30	×
噛みつき(対地・中)	打撃	200+310	30+30	×
噛みつき(対地・強)	打撃	110+250+80×3回	30×5回	×
噛みつき(対空・弱)	打撃	500	30	×
噛みつき(対空・中)	打撃	170×3回	30×3回	×
噛みつき(対空・強)	打撃	88×6回	30×6回	×
蹴り飛ばし(対地・弱)	打撃	310+210	30+30	×
蹴り飛ばし(対地・中)	打撃	50×6回+280	30×7回	○
蹴り飛ばし(対地・強)	打撃	50×9回+240	30×10回	最後○
蹴り飛ばし(対空・弱)	打撃	270+250	30+30	○
蹴り飛ばし(対空・中)	打撃	280+25×3回+140	30×5回	○
蹴り飛ばし(対空・強)	打撃	150+50×6回+520	30×8回	○
クエーサー	魔法	185×3回	30×3回	○
回復(獣の波動)	魔法	(9秒間、リジェネ状態に)	0	×

アクションの詳細データ(フェンリル変身時)

名前	タイプ	威力	ウィル威力	転倒
▼トルガルコマンドで行なうアクション				
攻撃(対地)	打撃	5×5回	6×5回	×
攻撃(対空)	打撃	4×6回	5×6回	×
突進(対地)	打撃	6×4回+40	7×4回+48	最後○
突進(対空)	打撃	24+13×3回	29+17×3回	○
回復(獣の波動)	魔法	(9秒間、リジェネ状態に)	0	×
▼プレシジョントルガルで行なうアクション				
会心攻撃(対地)	魔法	14+2×8回	15+3×8回	×
会心攻撃(対空)	魔法	14+2×8回	17+3×8回	×
会心突進(対地)	魔法	80+80	96+96	○
会心突進(対空)	魔法	80	96	○
▼自分の判断で行なうアクション				
フェンリル変身時の衝撃波	魔法	0	0	○
噛みつき(対空)	魔法	200+45×8回	30×9回	×
蹴り飛ばし(対地)	打撃	65×9回+240	30×10回	×
蹴り飛ばし(対空)	打撃	150	30	○
追撃(弱)	打撃	530	30	×
追撃(強)	打撃	550	30	○
千年の風化	魔法	190×3回	30×3回	×
下弦の咆哮	魔法	(9秒間、リジェネ状態に)	0	×
ハウリングムーン	魔法	200+45×8回	30×9回	×
怒りの一撃	魔法	300×3回	30×3回	○
バニッシュ	魔法	600+600	30+30	○

仲間

ジョシュア(青年時)

Joshua



〈 ジョシュアの特徴 〉

- 火の魔法の使い手で、炎を遠くまで放って攻撃するほか、炎で目の前をなぎ払う攻撃なども行なえる
- クライヴの援護を積極的に行なう
- 「敵の攻撃を1回だけ防ぐ火の玉」でクライヴを守ることがある
- 特定のクエストの達成後は、ほとんどのバトルに参加するようになる

パーティに加わる場面

- Ⅶ-1「鳴動する世界」(→P.301) など

※クエスト 26「受け継ぎし炎」(→P.367)達成後は、アルテマ戦の直前(→P.325)までつねにパーティに加わる

おもなアクションの詳細データ

名前	タイプ	威力	ウィル威力	転倒
拡散ファイア	魔法	130×5回	30×5回	○
連続魔ファイア	魔法	270+270	30+30	×
走り右払い	魔法	530	30	○
バリア	魔法	(30秒間、敵の攻撃を1回無効化)	0	×
リジェネ	魔法	(9秒間、リジェネ状態に)	0	×

仲間

ジル

Jill



〈 ジルの特徴 〉

- 氷の魔法の使い手で、氷柱を飛ばして攻撃するほか、宙に浮かんで敵に急接近して剣で攻撃することができる
- クライヴの援護を積極的に行なう
- 防御力を10%上げる魔法でクライヴを守ることがある
- 特定のクエストの達成後は、ほとんどのバトルに参加するようになる

パーティに加わる場面

- Ⅲ-2「それぞれの想い」(→P.227) など

※クエスト 90「白銀の君」(→P.369)達成後は、オリジンにいるとき以外はつねにパーティに加わる

おもなアクションの詳細データ

名前	タイプ	威力	ウィル威力	転倒
連続氷柱	魔法	120×5回	30×5回	×
氷柱	魔法	530	30	×
走り3連撃	魔法	150+150+240	30×3回	×
氷の結界	魔法	(10秒間、防御力10%アップ)	0	×
リジェネ	魔法	(9秒間、リジェネ状態に)	0	×

仲間

シド
Cid



シドの特徴

- 雷の魔法の使い手で、はじめてパーティに加わった直後は剣や体術だけで戦うが、ファーヴニルを倒したあと(→P.215)は、魔法を使って攻撃・強化・回復を行なうようになる
- 敵を転倒させる攻撃が多い
- 敵がテイクダウンしたときは、『オーラ』でクライヴを強化することがある

パーティに加わる場面

◆ II-3「ドミナントの行方」(→P.215) ◆ II-5「夜の底」(→P.217) など

おもなアクションの詳細データ

名前	タイプ	威力	ウィル威力	転倒
サンダー	魔法	670	30	○
放電	魔法	540	30	○
走り飛び蹴り	打撃	250	30	○
オーラ	魔法	(15秒間、攻撃力10%アップ)	0	×
リジェネ	魔法	(9秒間、リジェネ状態に)	0	×

仲間

ガブ
Gav



ガブの特徴

- 曲刀を使った近接戦闘をメインに戦う
- 敵の攻撃が激しいときはドッジやガードで身を守る
- クライヴのHPが残り少ないと、リジェネ状態にする特別なアイテムを使うことがある

パーティに加わる場面

◆ V-2「シドとフーゴ」(→P.261) ◆ VIII-1「灰の大陸へ」(→P.311) など

おもなアクションの詳細データ

名前	タイプ	威力	ウィル威力	転倒
走り2連振り上げ	斬撃	500+300	30+30	×
踏みこみ3連撃	斬撃	150+150+250	30×3回	最後○
踏みこみ左右振り下ろし	斬撃	200+200	30+30	×
ひねり跳び振り下ろし	斬撃	530	30	×
気つけ薬	魔法	(9秒間、リジェネ状態に)	0	×



仲間

バイロン
Byron



パーティに加わる場面

- Ⅴ-3「帰還」(→P.265)
- Ⅴ-4「砂塵に問う」(→P.267)
- Ⅶ-5「エンタープライズ出港せよ」(→P.307)

おもなアクションの詳細データ

名前	タイプ	威力	ウィル威力	転倒
下上2連振り	斬撃	250+300	30+30	最後○
踏みこみ右払い	斬撃	500	30	×
踏みこみ振り下ろし	斬撃	400	30	×
気つけ薬	魔法	(9秒間、リジェネ状態に)	0	×

仲間

マードック
Murdoch



パーティに加わる場面

- Ⅰ-6「不死鳥の雛」(→P.207)

おもなアクションの詳細データ

名前	タイプ	威力	ウィル威力	転倒
走り2連振り上げ	斬撃	500+300	30+30	×
踏みこみ3連振り	斬撃	200×3回	30×3回	×
踏みこみ2連振り下ろし	斬撃	200+200	30+30	×
踏みこみ振り下ろし	斬撃	400	30	×
気つけ薬	魔法	(9秒間、リジェネ状態に)	0	×

仲間

ウェイド
Wade



パーティに加わる場面

- Ⅰ-4「迫る黄昏」(→P.205)
- Ⅰ-5「迷霧を越えて」(→P.207)
- Ⅰ-6「不死鳥の雛」(→P.207)
- Ⅳ-5「再会」(ゲストとして参加/→P.251)
- Ⅶ-1「鳴動する世界」(ゲストとして参加/→P.295)

おもなアクションの詳細データ

※[ ]内は『オーラ』の効果中のみ行なう攻撃

名前	タイプ	威力	ウィル威力	転倒
打ち上げ振り下ろし	斬撃	150+400	30+30	○
跳び振り下ろし	斬撃	500	30	○
踏みこみ左振り[+右振り]	斬撃	350[+300]	30[+30]	×(※1)
前蹴り左振り[+右振り]	打撃+斬撃	200+340[+300]	30+30[+30]	×(※1)
オーラ	斬撃	(20秒間、自分の攻撃力10%アップ)	0	×

※1……『オーラ』の効果中に使う右振り攻撃は「○」

仲間

タイラー
Tyler



パーティに加わる場面

- Ⅰ-4「迫る黄昏」(→P.205)
- Ⅰ-5「迷霧を越えて」(→P.207)

おもなアクションの詳細データ

名前	タイプ	威力	ウィル威力	転倒
走り右払い	斬撃	500	30	×
右下振り	斬撃	400	30	×
2連振り下ろし	斬撃	200+200	30+30	×
跳び振り下ろし	斬撃	200	30	×
突き	斬撃	200	30	×
気つけ薬	魔法	(9秒間、リジェネ状態に)	0	×

仲間 ティアマット Tiamat



パーティに加わる場面

- Ⅱ-1「邂逅」(→P.211)

※ステータス画面右下のパーティメンバー欄には表示されない

おもなアクションの詳細データ

名前	タイプ	威力	ウィル威力	転倒
ブリザド	魔法	540	30	×
踏みこみ振り下ろし	斬撃	400	30	×
踏みこみ振り上げ	斬撃	400	30	×
踏みこみ突き	斬撃	200	30	×
リジェネ	魔法	(9秒間、リジェネ状態に)	0	×

仲間 エイビス Aevis



パーティに加わる場面

- Ⅱ-1「邂逅」(→P.211)

※ステータス画面右下のパーティメンバー欄には表示されない

おもなアクションの詳細データ

名前	タイプ	威力	ウィル威力	転倒
踏みこみ振り上げ	斬撃	400	30	×
踏みこみ2連振り下ろし	斬撃	200+200	30+30	×
踏みこみ突き振り下ろし	斬撃	200+200	30+30	×
跳び振り下ろし	斬撃	200	30	×

仲間 テオドール Theodore



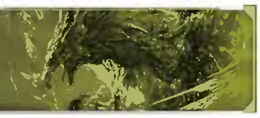
パーティに加わる場面

- Ⅵ-2「クリスタル自治領へ」(ゲストとして参加／→P.285)

おもなアクションの詳細データ

名前	タイプ	威力	ウィル威力	転倒
走り右払い	斬撃	500	30	×
ひねり跳び振り下ろし	斬撃	530	30	×
踏みこみ振り下ろし	斬撃	400	30	×
踏みこみ2連振り下ろし	斬撃	200+200	30+30	×

仲間 フェニックス Phoenix



パーティに加わる場面

- 召喚獣バハムート戦(→P.289)

※ステータス画面右下のパーティメンバー欄には表示されない

おもなアクションの詳細データ

名前	タイプ	威力	ウィル威力	転倒
火球	魔法	306×10回	0	×
チャージショット	魔法	1ヒットごとに765	0	×
マルチショット	魔法	255×12回	0	×

アクション性能早見表

※移動用や回避用のアクション、吹き飛び中や転倒中のみ行なえる攻撃、動作中断時に行なう攻撃などは省略している
※「再使用可能になるまでの時間」の[ ]内は、時間を短縮するアクセサリを2種類とも装備した場合の値
※ボタンの追加入力や敵の捕捉数によって攻撃回数が変わるアビリティは、「威力」と「ウィル威力」の値を範囲で記載している

アクション	再使用可能になるまでの時間	威力		ウィル威力	
		基本	強化／MASTER化	基本	強化／MASTER化
▼全召喚獣で共通のアクション(→P.124～137)					
コンボI～IV	0秒	440	—	440	—
マジックバーストも使用	0秒	677	—	770	—
エアリアルコンボI～III	0秒	420	—	360	—
マジックバーストも使用	0秒	632	—	675	—
魔法	0秒	15	—	15	—
チャージショット	0秒	200	240	200	240
プレシジョンストライク	0秒	240	—	240	—
マジックバーストも使用	0秒	364	—	420	—
プレシジョンショット	0秒	140	—	360	—
ランジ	0秒	90	220(※1)	90	220(※1)
マジックバーストも使用	0秒	138	334	160	385
ダウンスラスト	0秒	140	240(※2)	140	240(※2)
マジックバーストも使用	0秒	182	303(※2)	200	330(※2)
バーニングブレード(地上)	0秒	240	288	240	288
バーニングブレード(空中)	0秒	220	264	220	264
▼リミットブレイク中の専用アクション(→P.133～145／※3)					
LB コンボI～IV	0秒	658	—	658	—
マジックバーストも使用	0秒	918	—	1021	—
LB エアリアルコンボI～III	0秒	767	—	653	—
マジックバーストも使用	0秒	1000	—	999	—
LB ショット	0秒	30	—	30	—
LB チャージショット	0秒	220	264	220	264
LB プレシジョンストライク	0秒	264	—	264	—
マジックバーストも使用	0秒	400	—	462	—
LB プレシジョンショット	0秒	154	—	396	—
LB ランジ	0秒	145	332(※1)	145	332(※1)
マジックバーストも使用	0秒	198	457	222	514
LB ダウンスラスト	0秒	199	449(※2)	199	449(※2)
マジックバーストも使用	0秒	245	518(※2)	265	548(※2)
LB バーニングブレード(地上)	0秒	264	317	264	317
LB バーニングブレード(空中)	0秒	242	290	242	290
▼フェニックスの専用アクション(→P.146～148)					
シフトストライク	0秒	140	—	140	—
マジックバーストも使用	0秒	212	—	245	—
シフトショット	0秒	70	—	210	—
ライジングフレイム	20秒[14秒]	1320	1584	660	792
スカーレットサイクロン	30秒[20.1秒]	842	1010	1238	1485
スカーレットリカバリー	10秒[6.7秒]	924	1110	1360	1635
ヒートウェイヴ	25秒[16.9秒]	732	852	1130	1328
プレシジョン・ヒートウェイヴ	8.3秒[5.6秒]	1324	1564	2120	2516
転生の炎	120秒[84秒]	1527	1867	1527	1867
▼イフリートの専用アクション(→P.148～149)					
イグニッション	22秒[15.4秒]	1578	1973	789	996
ウィル・オ・ウィクス	35秒	600	1200	1800	3600
▼ガルーダの専用アクション(→P.150～152)					
ガウジ	30秒[21秒]	354～594	423～703	1376～2376	1653～2853
ウィケッドホイール	27秒[18.9秒]	792	972	1692	2058
ルックスガンビット	25秒[16.9秒]	660	792	396	792
プレシジョン・ガンビット	12.5秒[8.45秒]	1452	1786	1320	1624
エリアルブラスト	110秒[77秒]	1339	1621	3751	5451
▼ラムウの専用アクション(→P.153～156)					
エグザクトI～III	0秒	20～150	20～270	30～222	30～405

※1……突進距離が5m以上の場合の値　※2……落下距離が2m以上の場合の値
※3……リミットブレイクの効果でダメージ量とウィル減少量が1.1倍になる攻撃は、1.1倍になった値を記載している

アクション	再使用可能になるまでの時間	威力		ウィル威力	
		基本	強化／MASTER化	基本	強化／MASTER化
雷球(近接攻撃で起爆)	0秒	20~360	20~810	30~540	30~1215
雷球(遠隔攻撃で起爆)	0秒	10~180	10~405	15~270	15~603
パイルドライブ	38秒[25.4秒]	800	959	1535	1841
サンダーストーム	27秒[18.9秒]	2166	2529	1251	1437
ライトニングロッド	55秒[40秒]	2700(※4)	2700(※4)	2970(※4)	2970(※4)
裁きの雷	90秒[63秒]	2693	3232	2460	2952
▼タイタンの専用アクション(→P.157~162)					
プレシジョン・ブロック	0秒	860(※5)	860(※5)	791(※5)	791(※5)
ワインダップ	30秒[21秒]	858	858	561	561
チャージド・ワインダップ	30秒[21秒]	2376	2376	991	991
プレシジョン・ワインダップ	30秒[21秒]	2774	2774	1062	1062
激震	35秒[24.5秒]	743	743	842	842
激震チャージ	35秒[24.5秒]	1090	1090	1288	1288
激震プレシジョン	35秒[24.5秒]	1238	1238	1486	1486
激震バイオレント	35秒[24.5秒]	1090	1090	1288	1288
激震エクストリーム	35秒[24.5秒]	1238	1238	1486	1486
レイジングフィスト	32秒[21.5秒]	602~1118	1186~1342	748~1384	1384~2104
プレシジョン・フィスト	16秒[10.75秒]	1037~1677	1756~2012	1392~2256	2159~2479
大地の怒り	135秒[94.5秒]	1944	2530	288	375
▼バハムートの専用アクション(→P.164~168)					
メガフレアLv.1	0秒	2832(※6)	2832(※6)	624(※6)	624(※6)
メガフレアLv.2	0秒	3776(※6)	3776(※6)	832(※6)	832(※6)
メガフレアLv.3	0秒	——	4608(※6)	——	1008(※6)
メガフレアLv.4	0秒	——	5760(※6)	——	1280(※6)
インパルス(起爆なし)	25秒[19秒]	720	1440	1290	2580
インパルスバースト(小サイズ)	25秒[19秒]	100	200	200	400
インパルスバースト(中サイズ)	25秒[19秒]	300	600	600	1200
インパルスバースト(大サイズ)	25秒[19秒]	600	1200	1200	2400
フレアブレス	27秒[18.9秒]	2202	2631	500	624
サテライト(通常の弾)	55秒[43秒]	40	50	135	160
サテライト(大きな弾)	55秒[43秒]	90	108	270	324
サテライト(爆発)	55秒[43秒]	62	76	148	178
ギガフレア	60秒[42秒]	3798	4622	636	752
▼シヴァの専用アクション(→P.168~172)					
アイスエイジ	15秒[10.5秒]	1029	1029	194	194
チャージド・アイス	15秒[10.5秒]	1286	1286	243	243
プレシジョン・アイス	15秒[10.5秒]	1564	1564	283	283
メズマライズ	12秒[8.4秒]	446	446	396	396
ライム	20秒[14秒]	408	414	684	714
ダイヤモンドダスト	75秒[52.5秒]	1782(※7)	2139(※7)	4752(※7)	5742(※7)
▼オーディンの専用アクション(→P.172~180)					
斬鉄Ⅰ~Ⅴ	0秒	150	——	600	——
ダークエアリアルストライク	0秒	45	——	180	——
ダークランジ	0秒	50	90	200	360
ダークダウンスラスト	0秒	46	72(※2)	180	283(※2)
ダークリカバリー	0秒	45	——	180	——
スウィフトリカバリー	0秒	55	——	200	——
回避一閃	0秒	68	——	150	——
弾き一閃	0秒	84	——	360	——
斬鉄剣Lv.1	0秒	420	420	101	101
斬鉄剣Lv.2	0秒	1502	1502	300	300
斬鉄剣Lv.3	0秒	4006	4006	330	330
斬鉄剣Lv.4	0秒	——	5009	——	413
斬鉄剣Lv.5	0秒	——	6021	——	499
グングニル	20秒[14秒]	144~264	175~319	322~562	415~727
天の叢雲(追加攻撃も使用)	25秒[17.5秒]	232	436	660	1243
境界転移	20秒[18.5秒](※8)	0	0	0	0
斬鉄乱舞	45秒[31.5秒]	524	749	718	976

※4……味方の攻撃で30回放電した場合の値。敵の攻撃で30回放電した場合は「威力：4950、ウィル威力：10890」
※5……『タイタンカウンターⅠ～Ⅲ』も使用した場合の値　※6……落ちてくる弾のうち半分が当たった場合の値
※7……敵の身体が大きくないときや敵に密着して使ったときは、記載の値より小さくなることが多い
※8……強化後は「15秒[13.5秒]」。アクションを中断して発動した場合は、強化前が「10秒[9.25秒]」、強化後が「7.5秒[6.75秒]」

リードゲームシステムプログラマー

山本泰弘

Yasuhiro Yamamoto

代表作 FFXI、FFXIV、ブレイヴフェンサー 武蔵伝、ドラゴンクエストビルダーズ(Nintendo Switch版)

Q 今回新しく導入した技術はありますか？

A 『FFXIV』の開発でつちかった技術や考えかたを活かして、ゲームエンジンに頼らない基盤技術を作りつつ開発を進めました。最適化されたデータ生成や誰もが調整しやすいデータ構造の設計、コミュニケーションを取りやすい環境作りなどは、これまで以上に気を使った部分です。

Q PS5のみの対応となったことで、どんな変化がありましたか？

A 処理能力が上がって使用できるメモリの量も増えたおかげで、以前とくらべて多くの要素を詰めこむことができました。とはいえ、つねにハードの限界以上のものを求めてしまうため、増えた要素をどうやって収めるかの苦労は変わりませんでしたね。

Q プログラマー側から提案した要素はありますか?

A ゲーム全体の膨大な仕様のなかで整合性が取れていない部分を指摘するのは、プログラマーの重要な役割なので、デザイナーとはつねにディスカッションしながら作業していました。ひとりのプレイヤーとしての意見や提案も行ないますが、それはプログラマーにかぎったことではなく、スタッフみんながアイデアを出し合ってゲームが作られています。

Q ゲームのプログラミングで一番大切な要素は？

A ゲームが好きなことと、作っている作品に強い興味を持つことが大切だと思います。興味を持って理解を深めれば、気を使うべきポイントが明確になって、問題が発生したときにより早くリカバリーができますし、作業のブレや手ちがいが減って作品をよりおもしろくできるはずです。

自分だけが知っている本作の秘密

チョコボに乗る機能は、開発の途中で追加されました。騎乗できるように対応するのは大変でしたが、そのおかげで疾走感のあるフィールド移動が実現できたと思います。トルガルも一所懸命についてきますね。そういえば、開発内のチャットでトルガルを"犬"と書くと、前廣(前廣和豊氏：クリエイティブディレクター)から怒りマークが返ってきます。

リードグラフィックプログラマー

本多 圭

Kei Honda

代表作 FFXIV

Q ご自身が担当した作業内容を教えてください。

A GPU(画像処理装置)のハードウェアに近い部分のプログラムや、GPUとCPUのパフォーマンスを向上させるための調整などをおもに担当しました。

Q PS5のみの対応となったことで、どんな変化がありましたか？

A 複数のハードウェアに対応させるのはラクなことではありませんので、そこに費やす時間をクオリティアップのために使えたのは大きかったです。

Q 多言語に対応させるうえで大変だった点は?

A 文字の表示方法という視点になりますが、今回対応した言語だけでも「合字(ふたつ以上の文字を合体させて1文字で表記すること)」「右から左に読む」などいろいろな課題がありました。たとえば、日本語では「か」と「が」はそれぞれ別の文字としてあつかわれますが、言語によっては前後の文字との関係性を見て「か」と「゛」という2文字を「が」に変換して表示するような処理が必要になります。英語の筆記体などであればそれなりになじみがあるので、「だいたいこんな感じかな?」と推測できるのですが、なじみのない言語の場合は表記のルールがまったくわからず、非常に苦労することになりました。

Q プロデューサーから受けて印象的だった指示は?

A 指示ではないですが、ある日部屋に呼ばれて、『FFXVI』を作ると最初に伝えられたときのことが一番印象に残っています。当時から『FFXIV』の開発はつづいていたので、ナンバリングタイトルを2作同時にやるのか……と非常に衝撃を受けました。

Q 開発中の忘れられない思い出を教えてください。

A プロジェクトのメンバーにも秘密の作業をするときに、エアコンもないようなせまい倉庫に隠れてこっそりと仕事をしていました。

自分だけが知っている本作の秘密

クライヴのグラフィックスデータのサイズは、『FFXIV』の光の戦士(プレイヤーキャラクター)のおよそ24倍。ゲームのジャンルが全然ちがうので単純に比較はできませんが、世代の進化がすごいですね。

リードクライアント／UIプログラマー

小山田 衛

Mamoru Oyamada

代表作 FFXI、FFXIII、FFXIV、『フロントミッション』シリーズ

Q ご自身が担当した作業内容を教えてください。

A グラフィック表示以外のシステム全般の設計や方針の決定、開発環境の整備やプログラマーの管理がおもな担当です。作業としては、コントローラーの振動対応、ボイスデータの最適化やデータの流れ図の作成など、いろいろ行ないました。

Q 今回新しく導入した技術はありますか？

A PS5のコントローラーは多彩な振動を感じられるのが特徴ですが、この振動を行なうための波形データを手作業で作ると時間がかかりすぎるので、音の情報から自動生成する仕組みを実装してもらいました。音と振動が組み合わさることで演出としても良い効果が出て、一石二鳥になったと思います。

Q ゲームのプログラミングにおいて、もっとも大切だと思う要素は何ですか？

A プレイヤーを待たせないこと。ゲームは目や耳からの情報をもとにコントローラーを操作していくことのくり返しなので、読みこみの時間や処理落ちなどでそれを阻害しないように気を使いました。

Q 多言語に対応することで苦労したところは？

A なじみのない言語でバグが出ると、プログラムとテキストデータのどちらに原因があるのか、すぐにわからなくて大変でした。とくにアラビア語は専用のプログラムなので、最後まで苦労しましたね。

A 開発中の忘れられない思い出を教えてください。

A 開発初期はボイスの収録がまだはじまっておらず、ローカライズ担当などの開発スタッフによる仮ボイスを使っていました。その後、音声合成で作成した棒読みのダミーボイスに入れかわりましたが、それにすっかり慣れてしまったため、本物のクライヴの声を聞いたときはダミーボイスとのギャップの大きさに衝撃を受けましたね。

自分だけが知っている 本作の秘密

本作はデータの読みこみ時間がとても短いので、ほかのゲームによくあるローディング画面がないのですが、読みこみが高速化される前までは、ロード中にゲームの進行に合わせた専用の絵が表示されていました。

リードデベロップメントエンバイロメントプログラマー

橋本祐介

Yusuke Hashimoto

代表作 白騎士物語(発売元：ソニー・インタラクティブエンタテインメント)、二ノ国、二ノ国II(以上、発売元：レベルファイブ)

Q ご自身が担当した作業内容を教えてください。

A おもにゲーム内のデータを制作するためのツール開発やワークフローの整備です。そのなかで自分の作業としては、セクション内のタスク管理や要望の精査といったマネージメント業務がメインで、ゲームデザイナーやアーティストが高品質なデータを効率的に作成できる開発環境の構築に尽力しました。

Q 今回新しく導入した技術はありますか？

A 新しいというわけではありませんが、今回はかなり長時間のカットシーンを制作することが決まっていたので、作業コストを減らすために、アーティストが外部ツールで作ったモデルやアニメーションのデータを、簡単な操作でそのままゲーム内に組みこんで再現できるような環境を用意しました。

Q 開発環境の構築で重要視したことは？

A 直感的にわかりやすく、使い勝手の良いツールを作ることです。また、少しのミスで全部のデータが壊れたりすると開発が止まってしまうので、動作の安定性も重要視しています。

Q 開発中のおもしろいエピソードを教えてください。

A キャラクターの眼球が顔よりも大きくなるバグが発生して、みんなが目玉おやじのような外見になったときは、思わず笑ってしまいました。

Q 次回作ではどんなことに挑戦したいですか？

A 人力だと手間がかかるところを自動化して、スタッフがクリエイティビティに注力できる環境を突き詰めていきたいです。ちょっとした時間で作れるデータでも、それが何万個も必要になった場合を考えると、こまかい部分の改善が大きなコスト削減につながるので。AIなどの活用によって、今後はより進化できるかなと思っています。

自分だけが知っている 本作の秘密

メインのカットシーンでは海外のアクターのフェイシャルモーションを取り入れていて、英語に対応したリップシンク(音声に合わせた口の動き)になっていますが、一部の場面では音声からリップシンクを生成しているので、選択したボイス言語に応じて口の動きが変わります。

INDEX

CHAPTER 3

シナリオ

SCENARIO

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA





シナリオの基礎知識

本作には3つのプレイモードが用意されている。プレイモードのちがいは、基本的にバトルの難しさに影響しており、物語の展開はどのモードでも変わらない。

プレイモード

ゲームを開始するときは、「ストーリーフォーカス」と「アクションフォーカス」のふたつからプレイモードを選択可能。さらに、エンディング後に保存したクリアデータを引き継いでプレイする「つよくてニューゲーム」では、高難度の「ファイナルファンタジーチャレンジ」も選べるのだ。それぞれのプレイモードのおもな特徴は下の表のとおりなので、自分に最適なプレイモードを選んでゲームを楽しもう。ちなみに、「つよくてニューゲーム」では、右記の要素が引き継がれる。

「つよくてニューゲーム」で引き継がれるおもな要素

- レベル
- 経験値
- アビリティポイント(AP)
- ギル
- 消費アイテム
- マテリアル
- 一部のだいじなもの
- 装備(武器、腰帯、腕輪、アクセサリ)
- 召喚獣の力と、アビリティやフィートの習得状況
- ハルポクラテスの備忘録のキーワード

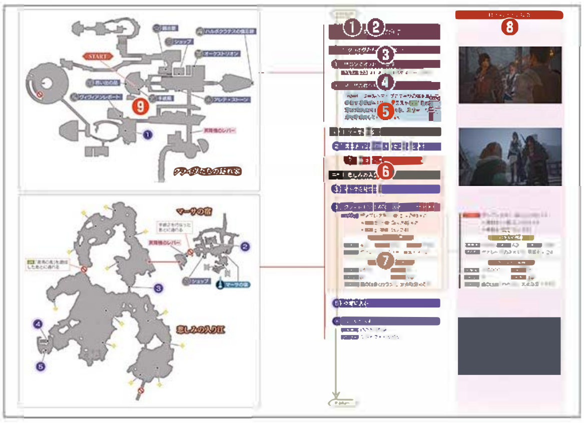
プレイモードごとのおもな特徴

種類	特徴
ストーリーフォーカス	◆最初から選択可能。プレイ中にメインメニューでアクションフォーカスへ変更できる ◆クライヴやエネミーの最大レベルは50 ◆出現する敵がアクションフォーカスよりも弱い(→P.92) ◆武器、腰帯、腕輪は、鍛冶屋で「+1」「+2」のものを入手できる
アクションフォーカス	◆最初から選択可能。プレイ中にメインメニューでストーリーフォーカスへ変更できる ◆クライヴやエネミーの最大レベルは50 ◆武器、腰帯、腕輪は、鍛冶屋で「+1」「+2」のものを入手できる
ファイナルファンタジーチャレンジ	◆エンディング後に保存したクリアデータを「つよくてニューゲーム」で引き継いで開始するときのみ選べる。プレイを開始したあとは、ほかのプレイモードへ変更できない ◆クライヴの最大レベルは100、エネミーの最大レベルは93 ◆出現する敵がアクションフォーカスよりも強い(→P.92) ◆出現する敵の種類や数がアクションフォーカスと異なる場所がある ◆バトル中のイベントで、入力すべきボタンや制限時間のガイドが表示されない ◆リトライ時の回復アイテムの補充数がアクションフォーカスとくらべて少ない(→P.93) ◆キラキラした欠片や宝箱から得られるアイテムやギルが、アクションフォーカスよりも豪華になる ◆「バトルやクエストの報酬」および「支援品」として得られる経験値、アビリティポイント、ギル、アイテムが、アクションフォーカスよりも豪華になる ◆武器、腰帯、腕輪は、ショップで「+3」のものを、鍛冶屋で「+4」「Ω」のものを入手できる(→P.440) ◆同じアクセサリ2個を材料にして、より強力なアクセサリを鍛冶屋で作成できる(→P.440) ◆最強武器のアルテマウェポンを鍛冶屋で作成できる(→P.448) ◆サブイベント『アレテ・ストーン』の「アーケードモード」で、最高難易度の「アルティマニアックチャレンジ」に挑戦できる(→P.390) ◆サブイベント『アレテ・ストーン』の「アーケードモード」と「クロノス石塔群(HARD)」で、記録をリーダーボードに登録して、世界ランキングや自分の順位を確認できる(→P.390、393)

シナリオ進行チャート

以降のページでは、エンディングまでの物語の進めかたを、8つのパートに分けてチャート形式で解説していく。ファイナルファンタジーチャレンジでのちがいも記載しているので参考にしてほしい。

ページの見かた



❶**メインストーリーの番号**……本書で独自に付けたメインストーリーの通し番号。

❷**メインストーリーの名前**

❸**場所**……メインストーリーの進行手順を行なうために訪れる場所の名前。ステージがついている場合は、その場所がゲーム内で地図(エリアマップ)が表示されない場所で、基本的に『アレテ・ストーン』で選べるステージ(→P.390)であることを示す。

❹**手順**……メインストーリーを進めるために行なうべきこと。記号の意味は下記のとおり。

- バトル …「勝利時に報酬が得られる(報酬画面が表示される)バトル」で戦うことになる敵
- 入手 …入手できるアイテムなど
- パーティ …その手順以降のパーティメンバー
- 開放 …新たに利用可能となるシステムや、行なえるようになるサブイベント
- 更新 …品ぞろえが更新される施設
- クエスト …新たに発生するクエスト(→P.330)
- モブ …新たに出現するリスキーモブ(→P.372)

❺**POINT**……行なうとメリットが得られることや、知っておくと役に立つことなどの解説。

❻**かならず受注するクエスト**……メインストーリーの途中でかならず受注することになるクエスト(アイコンが赤いクエスト)の名前と、達成するための手順。

❼**報酬**……特定のバトルに勝利したときやクエストを達成したときに、リワードで得られる報酬。

❽**FFチャレンジの場合**……プレイモードが「ファイナルファンタジーチャレンジ」のときに変化する内容。

❾**ミニマップ**……メインストーリーの手順を行なう場所を示したマップ。記号の意味は下記を参照(下記以外の記号についてはP.591を参照)。

- マーサの宿 …場所の名前
- START …進行チャートでの手順どおりに進めた場合にスタート地点となる場所
- ① …メインストーリーの手順を行なう場所。番号は、❹「手順」と対応している
- ●——● …マップ同士のつながり
- ●- - -➜ …イベントシーンなどで自動的に移動するルート
- ⊘ …通行不能の場所
- 宝 …宝箱の位置。以前に訪れたことがある場所のものは省略している。中身は、装備と回復アイテムの場合のみ記載
- ✧ …キラキラした欠片の位置。中身は、回復アイテムの場合のみ記載。一度手に入れたあとは、特定の条件を満たすと再出現する(条件の詳細はP.591を参照)
- 昇降機のレバー …仕掛けなど
- …オベリスク(→P.217)
- …ハシゴ
- ◆ …リスキーモブ



STORY PART I

大陸暦860年

ロザリア大公家の嫡男クライヴは、フェニックスのドミナントである弟ジョシュアのナイトとして、日々鍛錬を積んでいた。ある日、マザークリスタル・ドレイクブレスを鉄王国から奪還せんとするロザリア大公エルウィンは、開戦前に軍事の天啓を仰ぐべく、息子たちともどもフェニックスゲートへ出立する。しかし、ザンブレク皇国の兵が夜更けに砦を急襲。エルウィンは暗殺され、慟哭とともにフェニックスに顕現したジョシュアも、存在するはずのない2体目の火の召喚獣に倒されてしまう。戦いの渦中で意識を失ったクライヴの脳裏には、その瞬間の光景が焼き付いていた。

「此度こそ《ドレイクブレス》を奪還する。
かのマザークリスタルの加護なしに、
我が国を守ることはできぬ」









「俺の使命はナイトとして、
次期大公たるお前を守ること。
何があってもな」



「火の召喚獣だと……!?
なぜ、フェニックスのほかに……!」

この時期のメインストーリー

この時期の舞台





この時期の主要人物

クライヴ
Clive



フェニックスのナイトとして、ジョシュアを守る使命を持つ。スティルウィンドでの調査を終えて、フェニックスゲートにて父や弟と合流。

ジョシュア
Joshua



フェニックスのドミナントであり、幼いながらも己の立場を自覚している。天啓の儀式を執り行なうべく、フェニックスゲートへ向かう。

ジル
Jill



ロズフィールド大公家に預けられている、北部諸国首領の娘。ロザリスを出立するクライヴやジョシュアを見送り、彼らの帰りを待つ。

エルウィン
Elwin



クライヴとジョシュアの父親にあたる、ロザリア大公。マザークリスタル・ドレイクブレスを奪還すべく、鉄王国との戦にのぞまんとする。

マードック
Murdoch



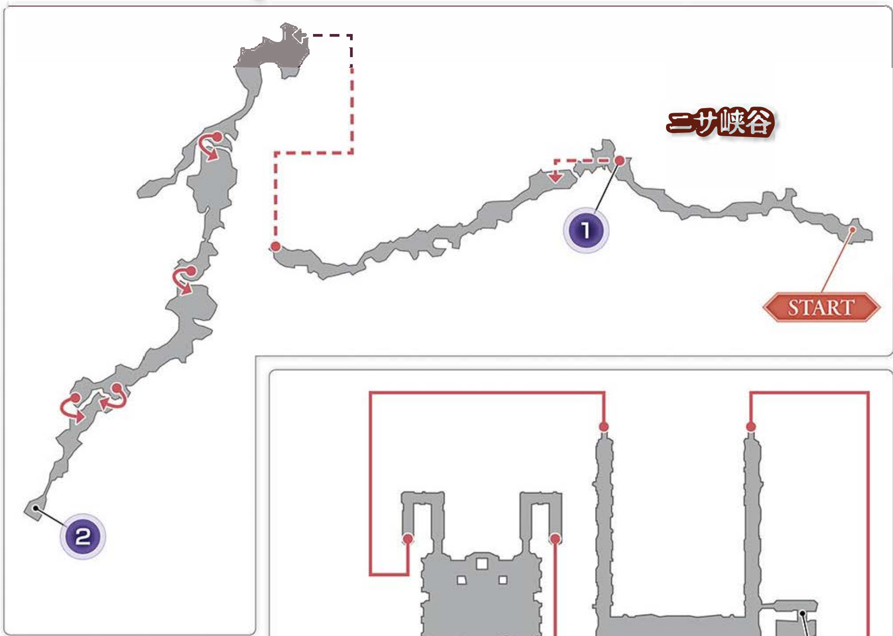
クライヴの剣術の師匠でもある、ロザリア公国の将軍。大公エルウィンの信任が厚く、大公家の護衛役としてフェニックスゲートへ同行する。

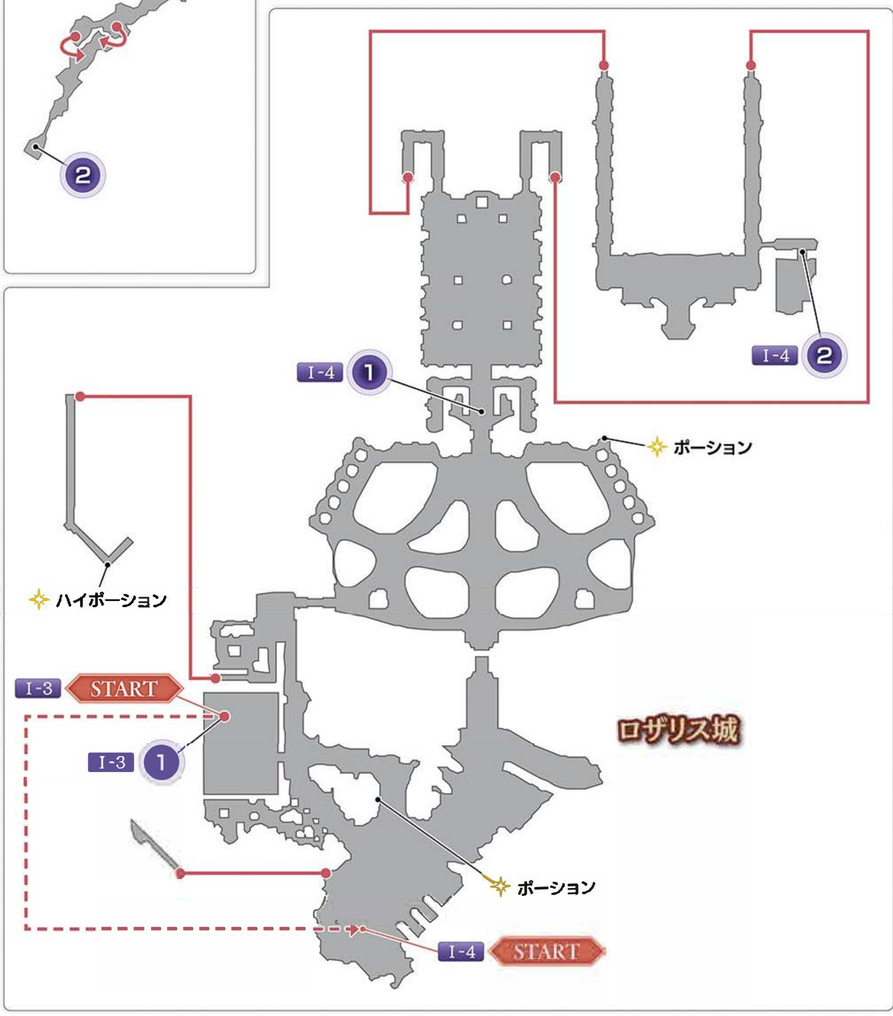
アナベラ
Anabella



クライヴとジョシュアの母親。ドミナントであるジョシュアを溺愛する一方、覚醒しなかった嫡男クライヴのことは我が子とも思っていない。

STORY PART I 大陸暦860年 進行チャート





GAME START

I-1 火の召喚獣

◉ フェニックスを操作して火の召喚獣と戦う

I-2 ドミナント暗殺（※大陸暦873年）

場所 | ステージ ニサ峡谷（→P.660）

パーティ クライヴ

1 戦況を見る

2 戦場から避難する

I-3 ナイトの誇り

場所 | ロザリス城（→P.600）

1 マードック将軍から戦闘の基本を学ぶ

開放 メインメニューの「ステータス」「アイテム」

入手 ナイトの証

I-4 迫る黄昏

場所 | ロザリス城（→P.600）

パーティ クライヴ＋ジル

開放 ナビゲーション、
メインメニューの「ジャーナル」「装備」

1 謁見の間へ向かう

パーティ クライヴ

2 クライヴの自室に入る

◉ ワールドマップからスティルウィンドへ行く

パーティ クライヴ＋ウェイド＋タイラー

開放 ワールドマップ

POINT ここから先では、敵とのバトルが待ち受けている。バトルを有利に進めたいなら、サポートアクセサリを装備しておくと安心だ。

P.207へ

FFチャレンジの場合

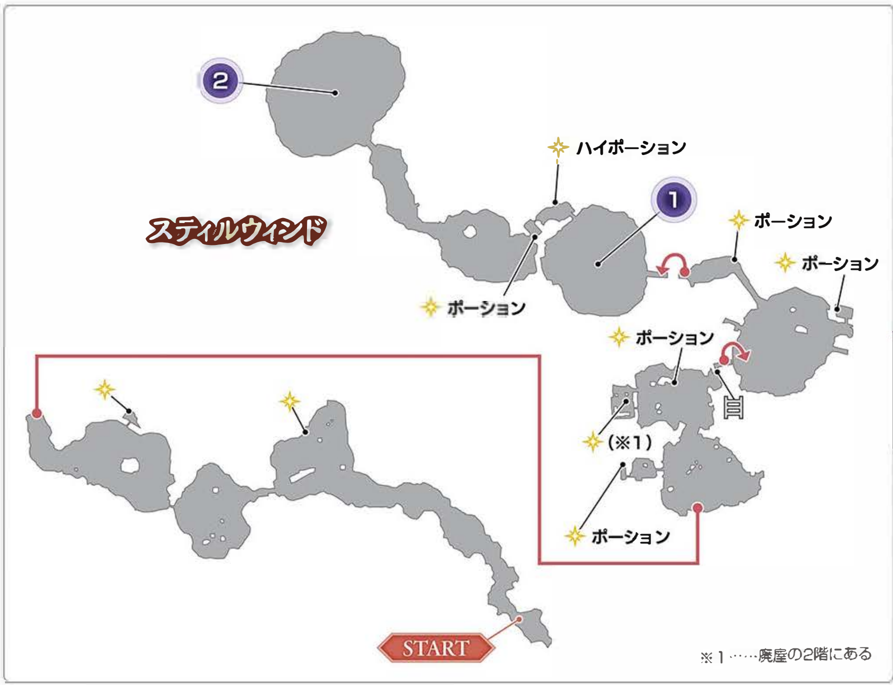
POINT 高難度のプレイモードである「ファイナルファンタジーチャレンジ」は、ゲームクリア時に保存したクリアデータを引き継いでプレイする「つよくてニューゲーム」でのみ選択が可能。「つよくてニューゲーム」では、I-1「火の召喚獣」～I-6「不死鳥の雛」をスキップして、II-1「邂逅」（→P.211）から物語を開始することもできる。

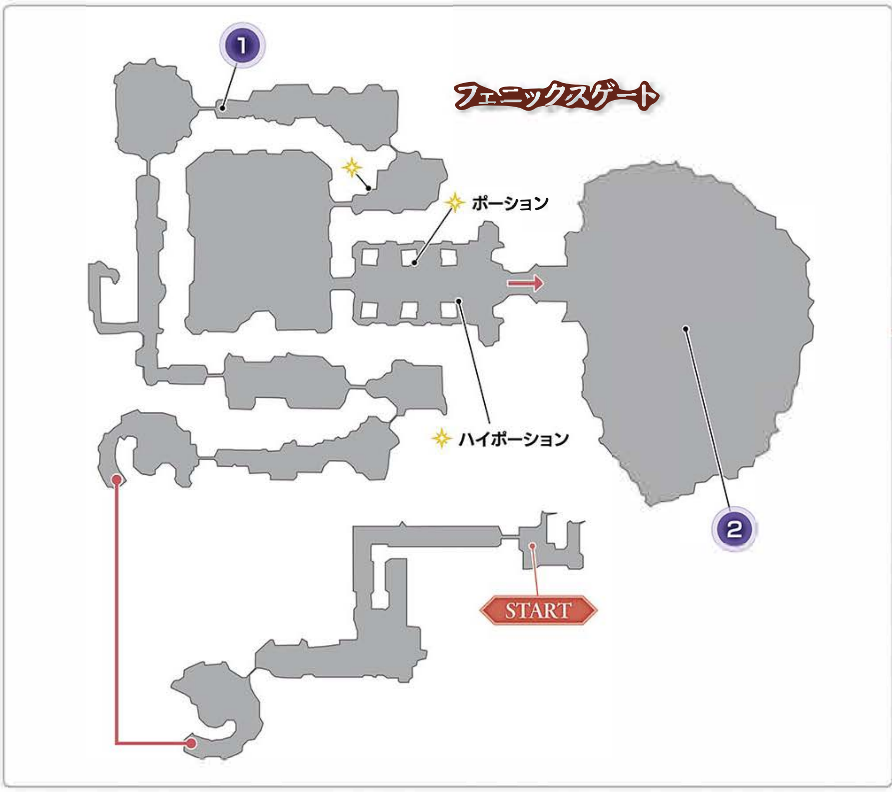









スティルウィンド
ハイポーション
ポーション
ポーション
ポーション
ポーション
(※1)
ポーション
START
※1……廃屋の2階にある


フェニックスゲート
ポーション
ハイポーション
START

P.205より

I-5 迷霧を越えて

場所 | ステージ スティルウィンド(→P.661)

開放 メインメニューの「アビリティ」

1 捨てられた村でゴブリン族と戦う

バトル ゴブリン[Lv.5]×5
+ゴブリン・ウィーバー[Lv.5]×2
[増援]ギガース[Lv.5](→P.542)

バトルの報酬
経験値 54 AP 45 ギル 0
アイテム ハードレザーアームレット

2 モルボルと戦う

バトル モルボル[Lv.6](→P.542)

バトルの報酬
経験値 50 AP 70 ギル 0

◉ ワールドマップからフェニックスゲートへ行く

I-6 不死鳥の雛

場所 | ステージ フェニックスゲート(→P.662)

パーティ ジョシュア+ウェイド

1 負傷したタイラーを発見する

パーティ クライヴ+マードック

2 広場でザンブレク兵と戦う

バトル ザンブレク・レギオンエア[Lv.7]×2
+ザンブレク・アストロロジャー[Lv.7]
+ザンブレク・キャプテン[Lv.7]
[増援]眩耀の竜騎士[Lv.7](→P.543)

バトルの報酬
経験値 63 AP 75 ギル 0

◉ フェニックスが火の召喚獣と戦う

バトル 火の召喚獣[Lv.10](→P.543)

バトルの報酬
経験値 50 AP 0 ギル 0

POINT このバトルでは、召喚獣フェニックスを操作して火の召喚獣と戦う。操作方法は、物語の最初の場面と基本的に同じだ(→P.187)。

P.211へ

FFチャレンジの場合

バトル ゴブリン[Lv.43]×5
+ゴブリン・ウィーバー[Lv.43]×2
[増援]ギガース[Lv.43](→P.542)

バトルの報酬
経験値 10800 AP 90 ギル 0
アイテム ハードレザーアームレット+

バトル モルボル[Lv.43](→P.542)

バトルの報酬
経験値 8000 AP 140 ギル 0



バトル ザンブレク・レギオンエア[Lv.43]×2
+ザンブレク・アストロロジャー[Lv.43]
+ザンブレク・キャプテン[Lv.43]
[増援]眩耀の竜騎士[Lv.43](→P.543)

バトルの報酬
経験値 10100 AP 150 ギル 0

バトル 火の召喚獣[Lv.43](→P.543)

バトルの報酬
経験値 9000 AP 0 ギル 0





STORY PART II

大陸暦873年①

ザンブレク皇国の暗殺部隊の一員としてニサ峡谷に派兵されたワイバーンことクライヴは、作戦の標的である召喚獣シヴァのドミナントが幼なじみのジルだと気づき、任務を放棄。救出した彼女とともに、ドミナントやベアラーを保護している謎の男シドのもとに身を寄せる。クライヴはシドが持つ情報を頼りに、弟の仇である火のドミナントの足取りをつかみ、皇国有数の堅砦ノルヴァーン砦に潜入。砦から撤退したウォールード王国の将校ベネディクタが暴走してガルーダに顕現すると、応戦したクライヴは突然イフリートへと姿を変える。それは、13年前にフェニックスを屠った、因縁の相手と同じ容姿だった。

「まさか……そんな……。
何で……何で、ジルが……！」





「火の召喚獣に2体目がいた……。
噂は事実だってのか？」







「こんな世界……全部、壊れちまえ……！
全部、全部、ぶっ壊れろ！」

この時期のメインストーリー

この時期の舞台





この時期の主要人物

クライヴ
Clive



ザンブレク皇国のベアラー兵だったが、ジルとの再会を機に軍を離反。弟の仇である火のドミナントを追うため、一時的にシドに協力する。

シド
Cid



黒の一帯に隠れ家を築き、ベアラーの保護活動にあたる男。皇都オリフレムから逃れてきたベアラーを保護すべく、ロストウィングへ向かう。

ベネディクタ
Benedikta



火のドミナントの捕獲をもくろむ、ウォールード王国の密偵部隊隊長。ベアラー奪還のためにノルヴァーン砦にやってきたシドと対峙する。

火のドミナント
The Dominant of Fire



ベネディクタに捕らわれていた、ローブ姿の男。従者の女性と行動をともにしており、ノルヴァーン砦襲撃の混乱に乗じて脱出する。

ガブ
Gav



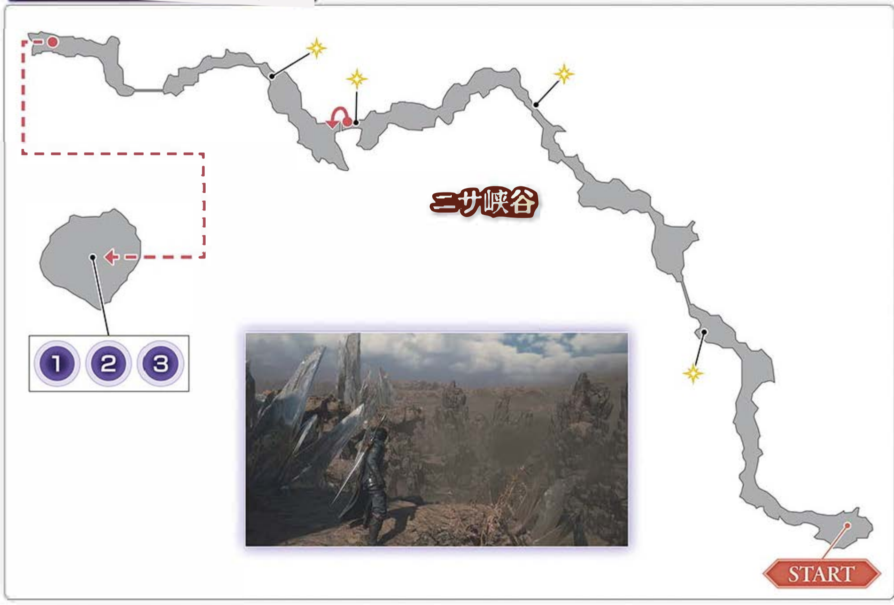
シドの命を受けてロストウィングに潜入していた斥候。クライヴに火のドミナントの情報を伝え、その行方を追う役目を買って出る。

カンタン
Quinten



ロストウィングを取り仕切る、酒場のマスター。シドの協力者のひとりであり、多くのベアラーを集落に住まわせている。

大陸暦873年❶ 進行チャート







P.207より

Ⅱ-1 邂逅

場所｜ステージ ニサ峡谷 (→P.660)

パーティ ワイバーン(クライヴ)

開放 召喚獣フェニックスの力 (→P.146)

FFチャレンジの場合

開放 すべての召喚獣の力

入手 創世の言霊

POINT ファイナルファンタジーチャレンジでは、この時点で創世の言霊が手に入る。このアイテムは、最強の武器であるアルテマウェポンの材料のひとつだ(→P.325、448)。

1 召喚獣シヴァのドミナントと戦う

バトル 召喚獣シヴァのドミナント[Lv.10] (→P.544)
+アイアンブラッド・クルセイダー[Lv.10]×4
+アイアンブラッド・コマンダー[Lv.10]×2

バトルの報酬

経験値 48 AP 0 ギル 200

アイテム 凍った涙×2、ポーション×4、ハイポーション×3、鉄生糸×10

FFチャレンジの場合

バトル 召喚獣シヴァのドミナント[Lv.43] (→P.544)
+アイアンブラッド・クルセイダー[Lv.43]×4
+アイアンブラッド・コマンダー[Lv.43]×2

バトルの報酬

経験値 12400 AP 0 ギル 400

アイテム 凍った涙+×3、ポーション×4、ハイポーション×3、鉄生糸×20

POINT 手順1のバトルではティアマットとエイビスが、手順2のバトルではティアマットが、それぞれクライヴと一緒に戦ってくれる。

2 鉄王国の兵士と戦う

バトル アイアンブラッド・クルセイダー[Lv.10]×7
+アイアンブラッド・コマンダー[Lv.10]

FFチャレンジの場合

バトル アイアンブラッド・クルセイダー[Lv.43]×7
+アイアンブラッド・コマンダー[Lv.43]

3 ティアマットと戦う

バトル ティアマット[Lv.10] (→P.545)

バトルの報酬

経験値 94 AP 104 ギル 300

アイテム 戦鉱石×27、メテオライト

FFチャレンジの場合

バトル ティアマット[Lv.43] (→P.545)

バトルの報酬

経験値 13200 AP 208 ギル 600

アイテム 戦鉱石×55、メテオライト+

◉ ワールドマップからシドの隠れ家へ行く

Ⅱ-2 シドという男

場所｜シドの隠れ家 (→P.601)

パーティ クライヴ

開放 エリアマップ

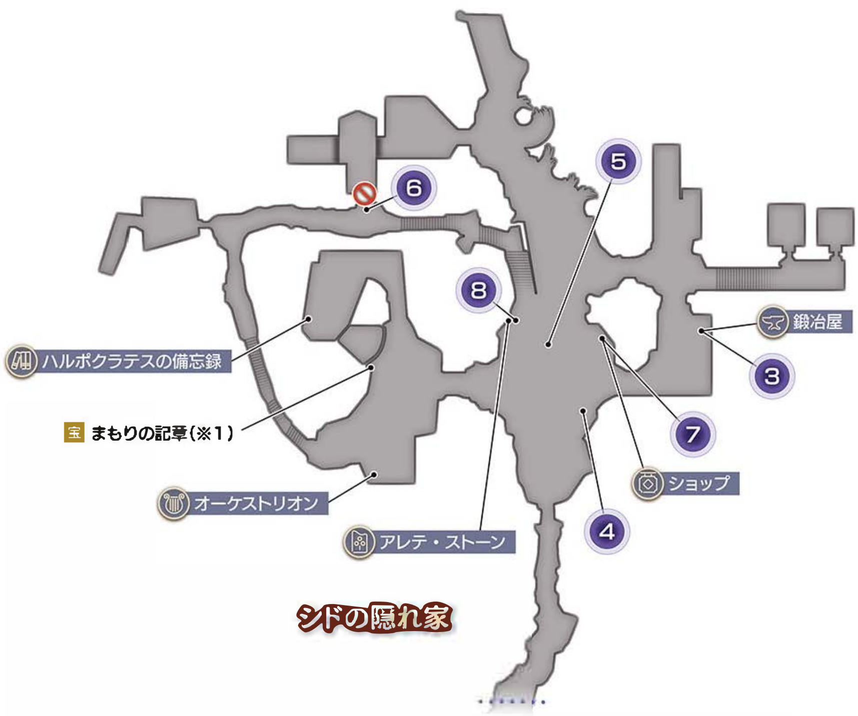
1 シドの私室に入る

2 大広間でグツと話す

入手 舶来のラム酒



P.213へ



※1……クエスト 1 「隠れ家で暮らす人々」(→P.332)を達成したあとに入手できる



P.211より

3 工房で頑固そうな職人（ブラックソーン）に舶来のラム酒を渡す

開放 鍛冶屋（→P.440、594）

入手 アイアンベルト＋1

POINT 鍛冶屋のブラックソーンに舶来のラム酒を渡すと、アイアンベルト＋1を作成できる。以降は、鍛冶屋で装備の作成や強化を行なえるようになるのだ。物語が進むにつれて、作成や強化ができる装備の種類も増えるので、こまめに鍛冶屋を訪れて装備を充実させていこう。

4 大広間でグツと話す

5 大広間で親分肌の男（オットー）と話す

6 医務室の前でタルヤと話す

開放 クエスト（→P.330）、
オーケストリオン（→P.409）、
ハルポクラテスの備忘録（→P.433）

クエスト 1 隠れ家で暮らす人々（→P.332）、
2 遺跡に囲まれた生活（→P.332）

POINT この時点から、特定のキャラクターに話しかけることでクエストを受注できるようになる。クエストを達成すると、物語をより深く知ることができるうえ、さまざまな報酬が得られるので、物語を進める途中で発生したときは積極的に挑戦していくのがオススメ。

7 取引所でカローンと話す

開放 ショップ

8 大広間で石碑の前にある小袋を拾う

開放 アレテ·ストーンの「トレーニング」（→P.389）

入手 ポーション×2

POINT 小袋を拾うと、アレテ・ストーンのメニューに切りかわる。「トレーニング」を開始したあとにもとの場所へもどりたければ、タッチパッドボタンでオプションを表示して△ボタンでトレーニングを終了し、○ボタンでアレテ・ストーンから出ればいい。

ワールドマップからグレートウッドへ行く

POINT ヴァリスゼアの各地へ移動したいときは、ワールドマップを表示させて地図上にあるアイコンを選ぼう。ワールドマップは、メインメニューで開けるほか、隠れ家やフィールドの出口にある青いラインに触れた場合にも表示させることが可能だ。

P.215へ

FFチャレンジの場合

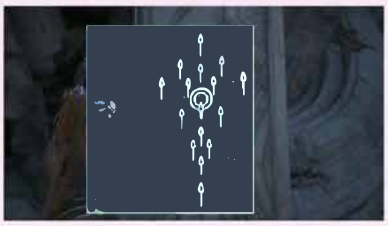
入手 アイアンベルト＋4

POINT ファイナルファンタジーチャレンジの場合は、ブラックソーンに舶来のラム酒を渡したときにアイアンベルト＋4が作成される。また、ストーリーフォーカスやアクションフォーカスとくらべて、性能が高い装備を鍛冶屋で作成したり強化したりできるのだ（→P.440）。

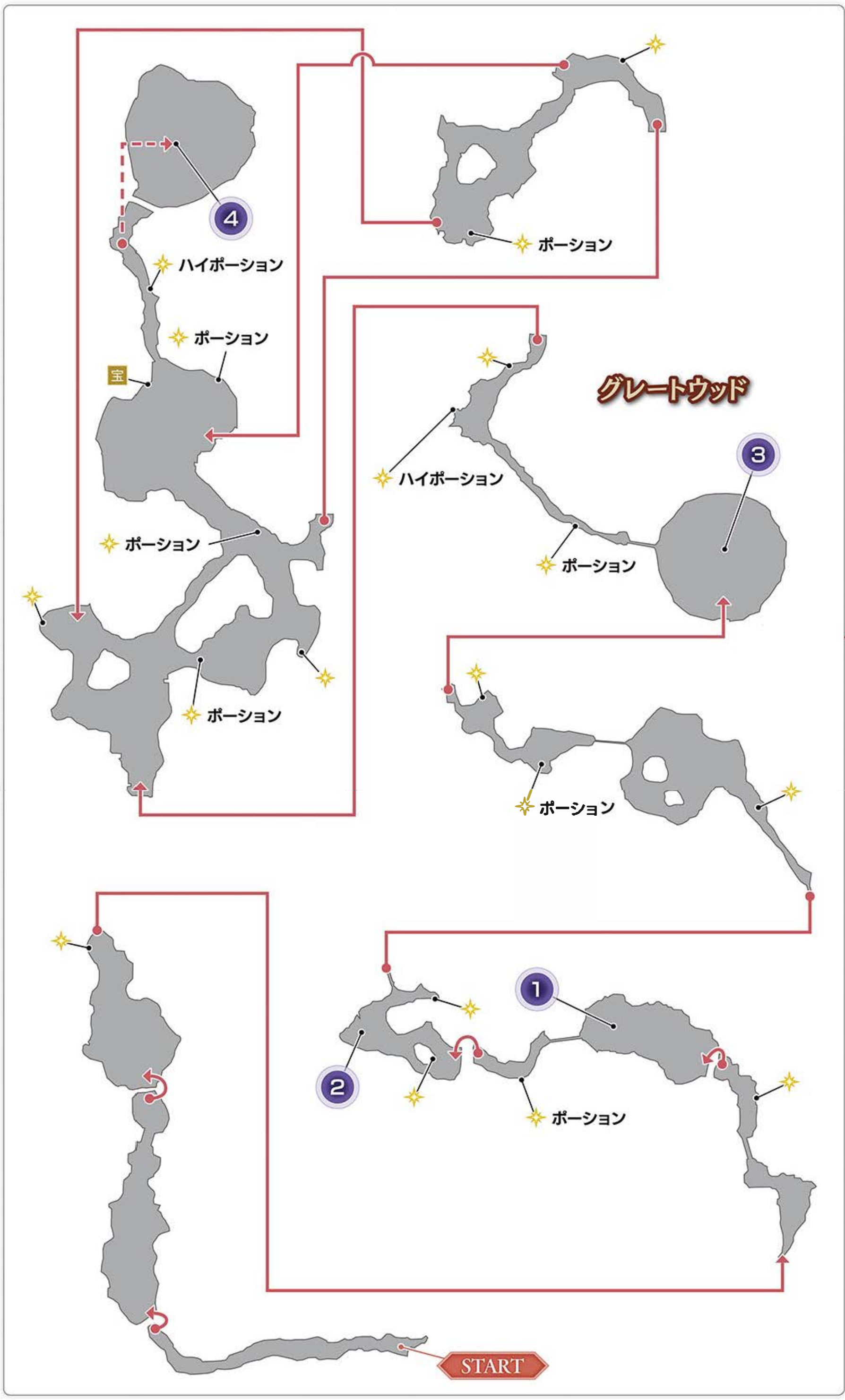




POINT 「つよくてニューゲーム」の場合は、小袋を拾ってアレテ・ストーンのメニューに切りかわったあと、その場で○ボタンを押せば、アレテ・ストーンから出られる。



INDEX



FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

P.215より

Ⅱ-3 ドミナントの行方

場所 | ステージ グレートウッド(→P.663)

パーティ クライヴ+トルガル+シド

入手 《オートトルガル》の指輪

1 ドラゴンエイビスと戦う

バトル ドラゴンエイビス[Lv.11]

バトルの報酬

経験値 12 AP 30 ギル 500

アイテム 竜の尖爪、魔物の牙×15

2 トルガルに抜け道を教えてもらう

開放 ナビゲーション(強化)

POINT 手順2からは、L3ボタンを長押ししたときに、現在進むべき方向へカメラの向きが変わるだけでなく、トルガルが案内してくれる。

3 ファーヴニルと戦う

バトル ファーヴニル[Lv.11](→P.545)

バトルの報酬

経験値 28 AP 70 ギル 1000

アイテム 地竜の鱗×2、戦鉱石×40

4 ウォールード兵と戦う

バトル 暗夜の渡鴉[Lv.12](→P.546)
+ウォールード・シグフレイ[Lv.12]×3

バトルの報酬

経験値 99 AP 90 ギル 1500

アイテム ちからの勲章、鉄生糸×30、メテオライト

開放 アレテ・ストーンの「アーケードモード」「リプレイモード」(→P.390)

ワールドマップからオレーベル・ダウンズへ行く

更新 ショップ、鍛冶屋

POINT 手順4のあとにワールドマップに出た時点で、シドの隠れ家のショップと鍛冶屋の品ぞろえが更新される。より強力な装備がほしいなら、いったん隠れ家にもどるのも手だ。

P.217へ

FFチャレンジの場合

バトル ドラゴンエイビス[Lv.44]

バトルの報酬

経験値 3200 AP 60 ギル 1000

アイテム 竜の尖爪+、魔物の牙×30

バトル ファーヴニル[Lv.44](→P.545)

バトルの報酬

経験値 12000 AP 140 ギル 2000

アイテム 地竜の鱗+×2、戦鉱石×80

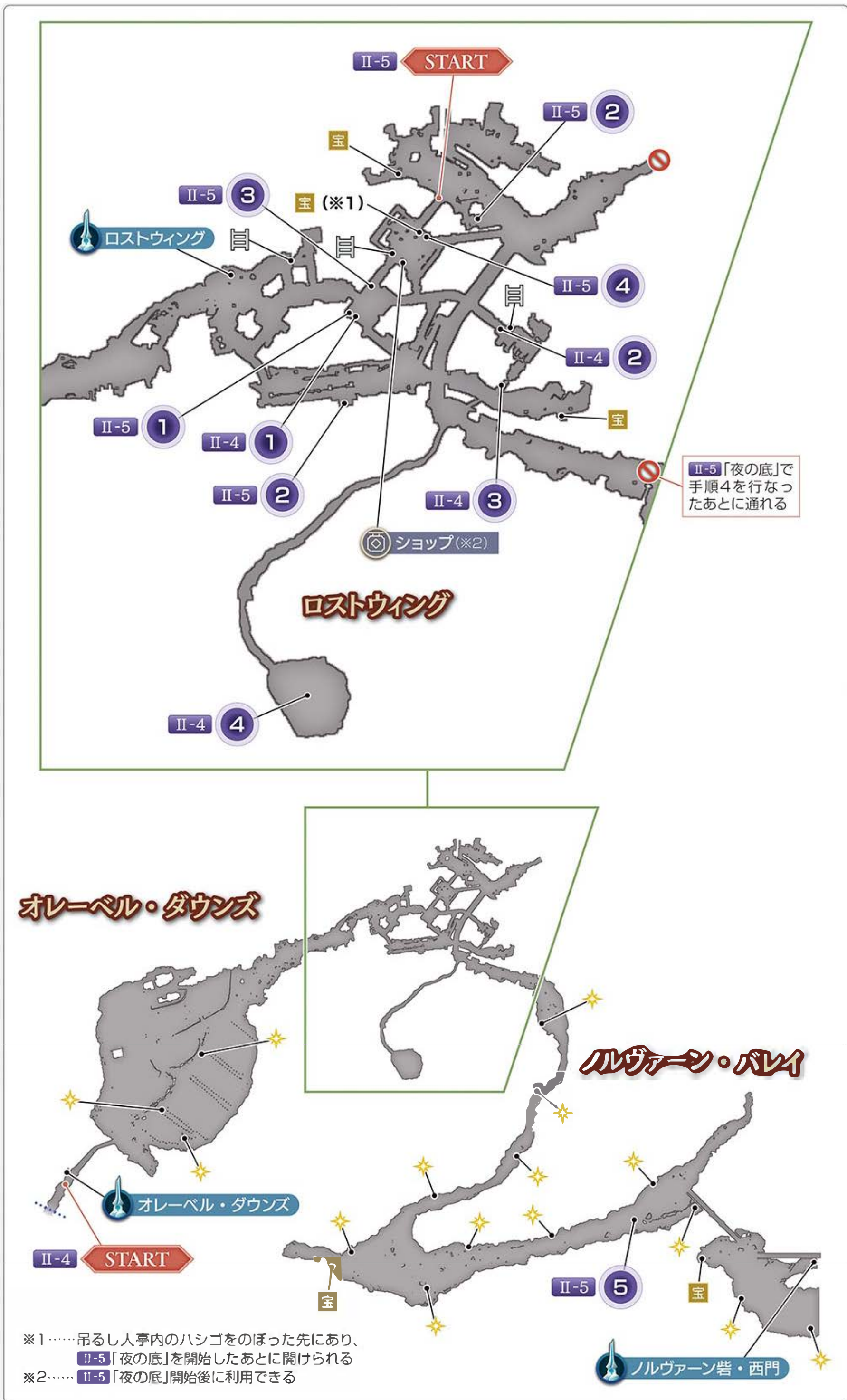
バトル 暗夜の渡鴉[Lv.46](→P.546)
+ウォールード・シグフレイ[Lv.46]×3

バトルの報酬

経験値 37500 AP 180 ギル 3000

アイテム ちからの勲章、鉄生糸×60、メテオライト+

POINT この時点から、鍛冶屋ではアクセサリの強化が行なえるようになる。同じ種類のアクセサリを2個持っていれば、それを材料にして、効果をより強力にできるのだ。ちなみに、強化が行なえるアクセサリの種類は、物語の進行に応じて増えていく(→P.598)。



※1……吊るし人亭内のハシゴをのぼった先にあり、Ⅱ-5「夜の底」を開始したあとに開けられる
※2……Ⅱ-5「夜の底」開始後に利用できる

P.215より

II-4 不穏な静寂

場所｜オレーベル・ダウンズ(→P.604)

開放 オベリスク

POINT オベリスクとは、ヴァリスゼアの各地にある遺物のこと。これに近づいて起動させたあとに、ワールドマップ上で移動先として選ぶと、その地点へ瞬時に移動できる。

場所｜ロストウィング(→P.605)

パーティ クライヴ＋トルガル

1. 幼い少女と話す(※3)
2. 教会に入る
3. ウォールード兵を追う
4. チラーダと戦う

バトル チラーダ[Lv.13](→P.547)

バトルの報酬

経験値 15　AP 30　ギル 600

アイテム クレリックメダリオン、戦鉱石×10、魔物の牙×15、魔法灰×10

II-5 夜の底

場所｜ロストウィング(→P.605)

パーティ クライヴ＋トルガル＋シド

1. カンタンと話す

入手 カンタンのブローチ

パーティ クライヴ＋トルガル

2. 以下のことを行なう
   - 落ち着きのある男と話す
   - 助け出された女と話す
3. シドと話す

パーティ クライヴ＋トルガル＋シド

4. カンタンと話す

場所｜ノルヴァーン・バレイ(→P.607)

5. ワールドマップからノルヴァーン砦へ行く

P.219へ

※3……この手順は行なわなくてもいい

FFチャレンジの場合





バトル チラーダ[Lv.47](→P.547)

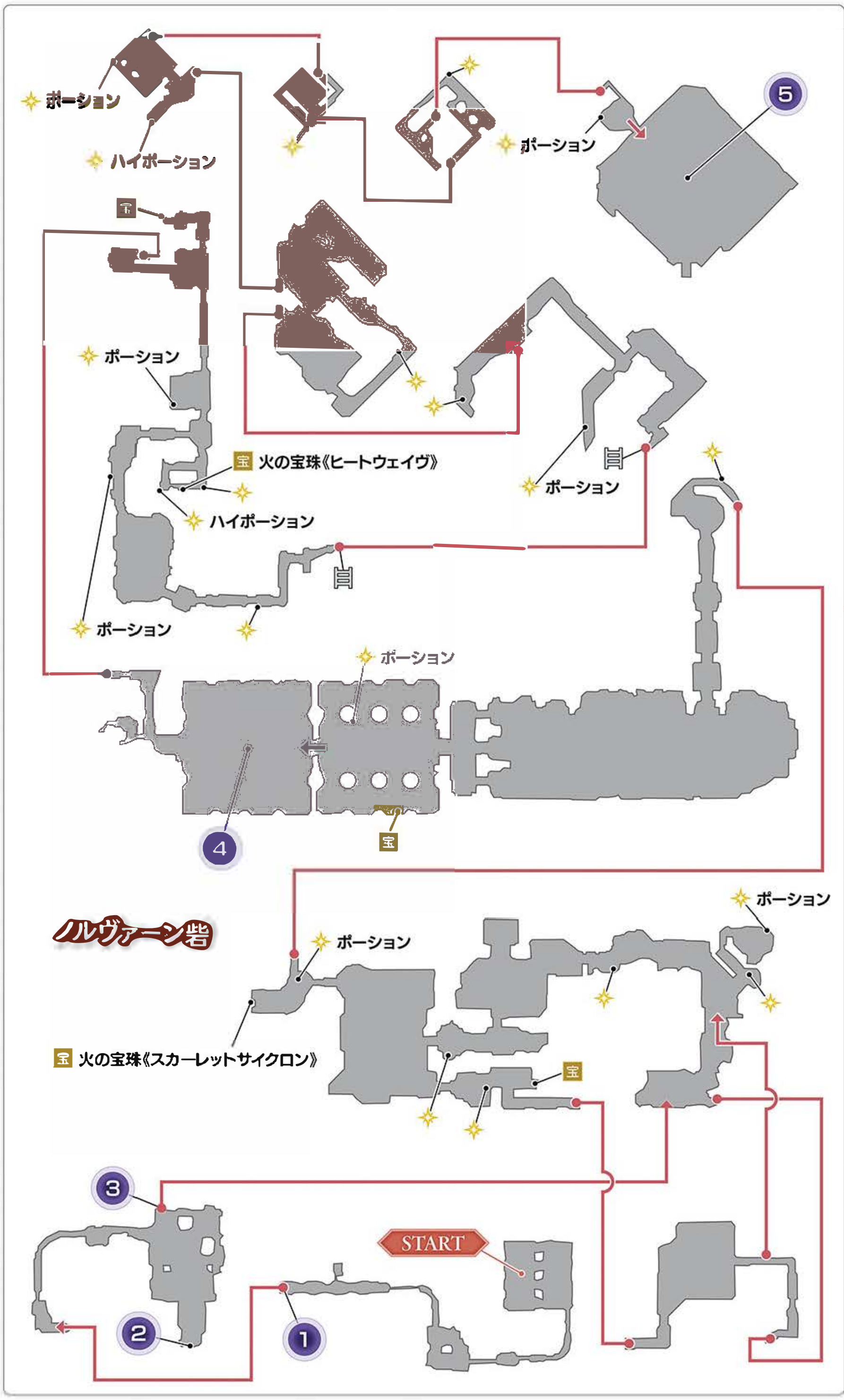
バトルの報酬

経験値 6000　AP 60　ギル 1200

アイテム クレリックメダリオン、戦鉱石×20、魔物の牙×30、魔法灰×20







FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

P.217より

II-6 風のドミナント

場所 | ステージ ノルヴァーン砦(→P.665)

1 落とし戸を調べる



2 扉を開けて様子を見る

3 窓を調べて外に飛び降りる

4 礼拝堂でチラーダとスパルナと戦う

パーティ クライヴ+トルガル

バトル チラーダ[Lv.13](→P.547)
+スパルナ[Lv.13](→P.547)

バトルの報酬

経験値 30 AP 45 ギル 1200

アイテム 嵐の目×2、魔物の牙×35、魔法灰×30

5 風の塔でベネディクタと戦う

バトル ベネディクタ[Lv.14](→P.548)

バトルの報酬

経験値 60 AP 50 ギル 2200

アイテム 火の玉響《ライジングフレイム》、戦鉱石×50、メテオライト×2



P.221へ

FFチャレンジの場合





バトル チラーダ[Lv.48](→P.547)
+スパルナ[Lv.48](→P.547)

バトルの報酬

経験値 12000 AP 90 ギル 2400

アイテム 嵐の目+×2、魔物の牙×70、魔法灰×60

バトル ベネディクタ[Lv.49](→P.548)

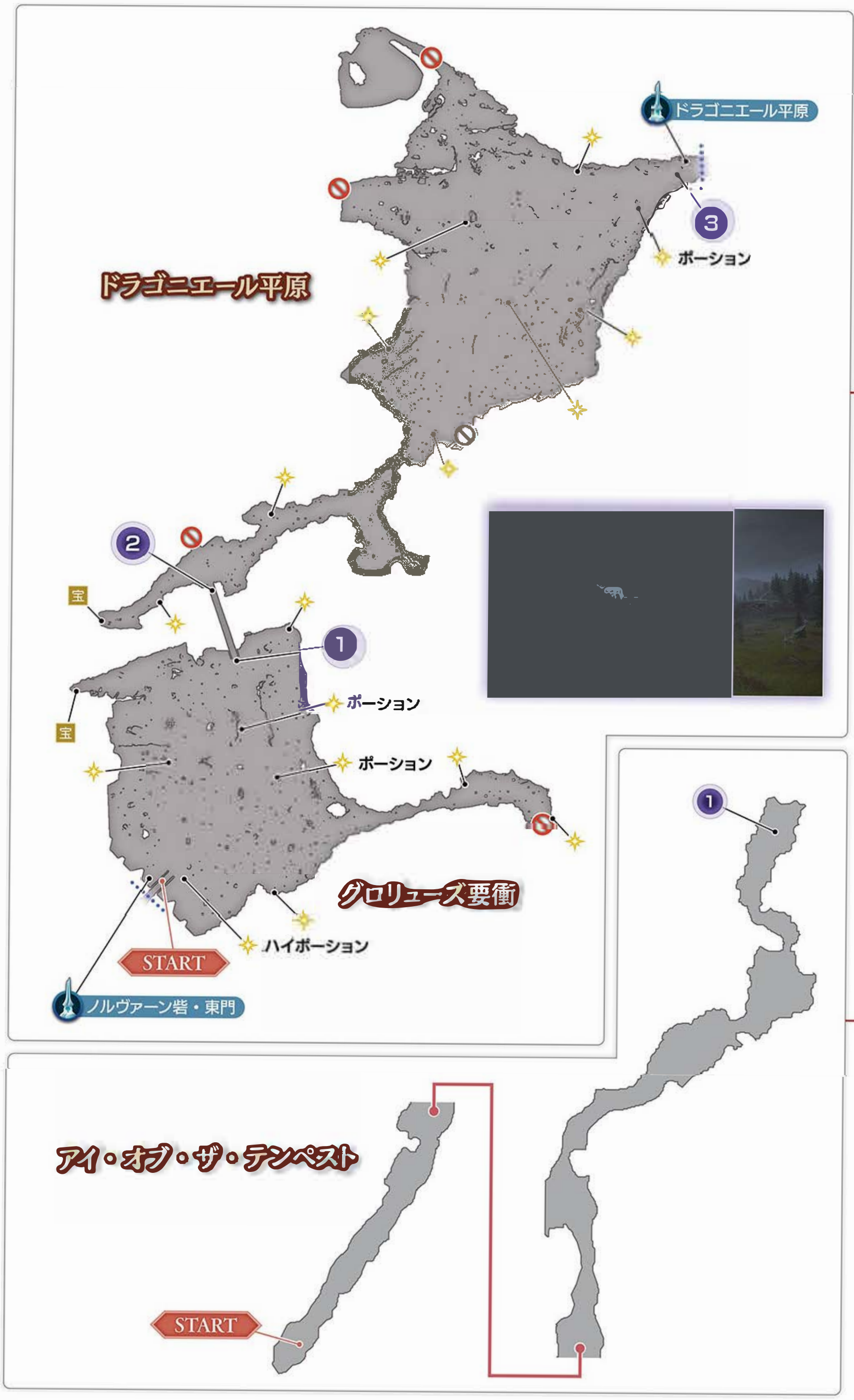
バトルの報酬

経験値 60000 AP 300 ギル 4400

アイテム 火の玉響《ライジングフレイム》、戦鉱石×100、メテオライト+×2






ドラゴニエール平原
ドラゴニエール平原
ポーション
グロリューズ要衝
ポーション
ポーション
ハイポーション
START
ノルヴァーン砦・東門
宝
宝
アイ・オブ・ザ・テンペスト
START

P.213より

II-7 嵐の兆し

場所 | グロリューズ要衝(→P.608)

パーティ クライヴ＋トルガル＋シド

解放 召喚獣の切りかえ(→P.95)、
召喚獣ガルーダの力(→P.150)

POINT 以降は L2 ボタンを押すことで、装備している召喚獣の切りかえが行なえる。状況に応じて召喚獣の力を使いわけていこう。

1 橋を封鎖しているザンブレク兵と戦う

バトル ザンブレク・レギオンエア[Lv.15]×3
＋ザンブレク軍用エイビス[Lv.15]

バトルの報酬

経験値 58　AP 30　ギル 270

アイテム 戦鉱石×20、魔物の牙×15

2 ガブと合流する

場所 | ドラゴニエール平原(→P.610)

更新 ショップ、鍛冶屋

3 ワールドマップからアイ・オブ・ザ・テンペストへ行く

II-8 因果

場所 | ステージ アイ・オブ・ザ・テンペスト(→P.668)

パーティ クライヴ

1 火のドミナントに近づく

バトル 召喚獣ガルーダ[Lv.15](→P.550)

バトルの報酬

経験値 100　AP 100　ギル 500

アイテム 魔物の牙×55

◎ イフリートに顕現して召喚獣ガルーダと戦う

バトル 召喚獣ガルーダ[Lv.15](→P.550)

バトルの報酬

経験値 400　AP 200　ギル 2500

アイテム ウィンドシャード、戦鉱石×60、
メテオライト×2

P.225へ

FFチャレンジの場合



バトル ザンブレク・レギオンエア[Lv.50]×3
＋ザンブレク軍用エイビス[Lv.50]

バトルの報酬

経験値 11050　AP 60　ギル 540

アイテム 戦鉱石×40、魔物の牙×30



バトル 召喚獣ガルーダ[Lv.50](→P.550)

バトルの報酬

経験値 80000　AP 200　ギル 1000

アイテム 魔物の牙×110

バトル 召喚獣ガルーダ[Lv.50](→P.550)

バトルの報酬

経験値 120000　AP 400

ギル 5000

アイテム ウィンドシャード+、戦鉱石×120、
メテオライト+×2



STORY PART III

大陸暦873年②

弟の仇が自分自身だったことに絶望しつつも、13年前の真相を探るべく、クライヴはジルとともに皇国属領ロザリアへとおもむく。惨劇の跡が残るフェニックスゲートにて、自身がイフリートである事実を受け入れたクライヴは、ロザリアの民とベアラーの不遇な現状を変えなければという義憤に駆られ、シドへの協力を決意。シドやジルと一緒にマザークリスタル・ドレイクヘッドへ潜入し、マザークリスタルのコアを破壊したそのとき、クライヴを「器」と呼ぶ謎の敵が姿を現す。窮地に追いこまれ意識を失うクライヴを救ったのは、転生の炎をあやつるジョシュアだった。



「真実を知ることが、ジョシュアへのせめてもの償いだから」





「すべてのマザークリスタルを破壊する。俺たちの手で。どうだ、乗るか？」





「お前のことを探るために、ずいぶんと旅をした。僕たち兄弟が引き裂かれてから、ずっとね」

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

この時期のメインストーリー

この時期の舞台





この時期の主要人物

クライヴ
Clive



弟を殺めたイフリートの正体が自分自身だと判明し、失意の底に沈む。13年ぶりにフェニックスゲートを目指す道中、ベアラーの不遇に直面。

ジル
Jill



長らく意識不明の状態だったが、タルヤの介抱を受けて回復。鉄王国の支配から解放され自由の身となり、クライヴの旅に同行する。

シド
Cid



黒の一帯拡大の原因がマザークリスタルであることを突き止め、その破壊を画策。ザンブレク皇国のドレイクヘッドを最初の標的に定める。

マーサ
Martha



皇国属領ロザリアの東部にある宿場町を切り盛りする女性。シドの協力者でもあり、自身も独自にベアラーたちの保護活動を行なっている。

ハンナ
Hanna



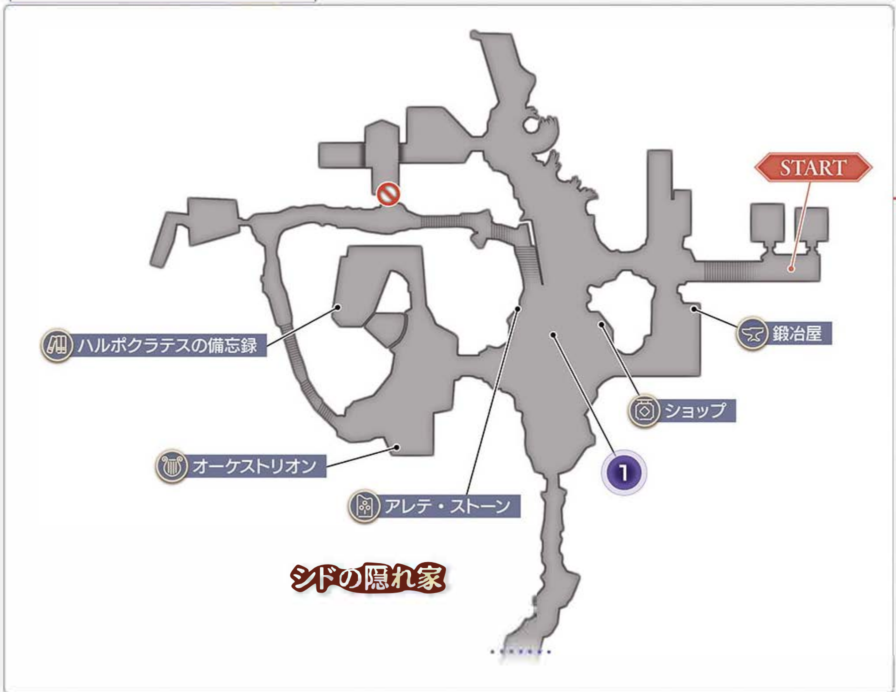
13年前にフェニックスゲートで命を落としたマードック将軍の妻。クライヴとの再会を喜び、亡き大公エルウィンの遺品をゆずり渡す。

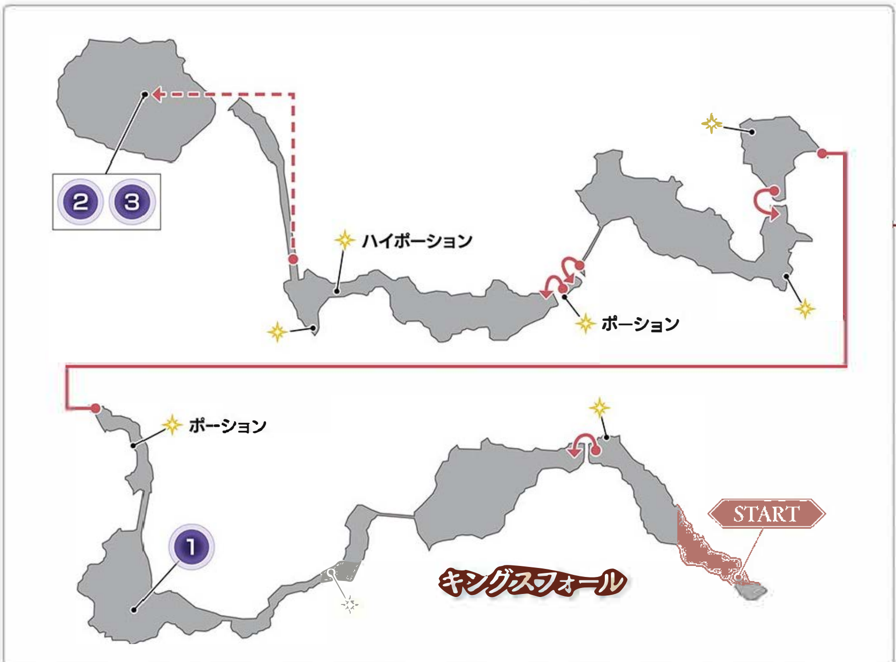
イサベル
Isabelle



ノースリーチでザンブレク軍の動向を探る、シドの協力者。娼館「夜のとばり」の主人であり、軍の兵士にも熱烈な支持者が多い。

STORY PART Ⅲ 大陸暦873年❷ 進行チャート





P.221より

Ⅲ-1 重い枷

場所 | シドの隠れ家(→P.601)

パーティ クライヴ+トルガル+シド

更新 ショップ、鍛冶屋

1) 大広間でシドと話す

● ワールドマップからキングスフォールへ行く

Ⅲ-2 それぞれの想い

場所 | ステージ キングスフォール(→P.669)

パーティ クライヴ+トルガル

1) タウルスと戦う

バトル タウルス[Lv.17]

バトルの報酬

経験値 18　AP 30　ギル 1250

アイテム タウルスのたてがみ、魔物の牙×25、丈夫な皮×30

2) ザンブレク兵と戦う

バトル ザンブレク・レギオンエア[Lv.17]×2
+ザンブレク・アストロロジャー[Lv.17]
+ザンブレク・キャプテン[Lv.17]

3) シドと一緒にザンブレク兵と戦う

パーティ クライヴ+トルガル+シド

バトル 残照の竜騎士[Lv.18](→P.552)
+ザンブレク軍用エイビス[Lv.18]

バトルの報酬

経験値 448　AP 120　ギル 2500

アイテム 鎖の輪×2、戦鉱石×50、
丈夫な皮×55、メテオライト×2

● ワールドマップからシドの隠れ家へ行く

P.227へ

FFチャレンジの場合





バトル タウルス[Lv.52]

バトルの報酬

経験値 7200　AP 60　ギル 2500

アイテム タウルスのたてがみ+、
魔物の牙×50、丈夫な皮×60

バトル ザンブレク・レギオンエア[Lv.52]×2
+ザンブレク・アストロロジャー[Lv.52]
+ザンブレク・キャプテン[Lv.52]

バトル 残照の竜騎士[Lv.53](→P.552)
+ザンブレク軍用エイビス[Lv.53]

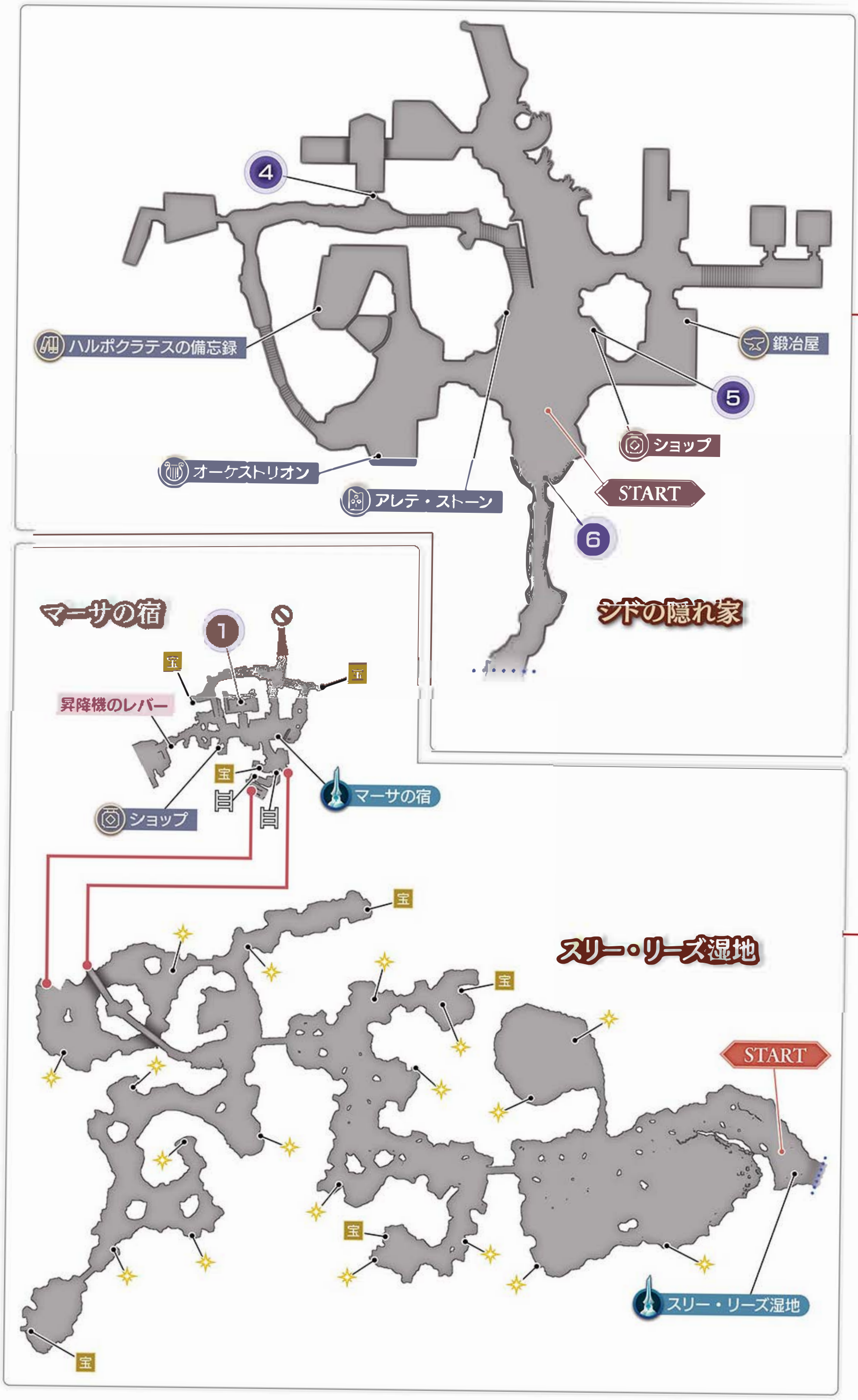
バトルの報酬

経験値 176000　AP 240

アイテム 5000

アイテム 鎖の輪+×2、戦鉱石×100、
丈夫な皮×110、メテオライト+×2




4
ハルポクラテスの備忘録
オーケストリオン
アレテ・ストーン
鍛冶屋
5
ショップ
START
6
シドの隠れ家
マーサの宿
1
宝
宝
昇降機のレバー
宝
ショップ
マーサの宿
宝
宝
スリー・リーズ湿地
START
宝
宝
スリー・リーズ湿地
宝

P.295より

場所 | **シドの隠れ家**（→P.601）

パーティ クライヴ＋トルガル

4 タルヤの医務室に入る

更新 ショップ、鍛冶屋

クエスト ∧ 植生研究者（→P.333）、
4 隠れ家で働く人々（→P.333）

POINT この時点でショップと鍛冶屋の品ぞろえが更新され、新たな装備の購入や作成・強化が行なえるようになる。ただし、Ⅲ-4「北へ」でより強力な装備が手に入るため、ギルやマテリアルを温存しておいてもかまわない。

5 取引所でカローンと話す

6 大広間でガブと話す

パーティ クライヴ＋トルガル＋ジル

◉ ワールドマップからスリー・リーズ湿地へ行く

Ⅲ-3 望郷

場所 | **スリー・リーズ湿地**（→P.618）

クエスト 5 腹ぺこチョコボにご用心（→P.333）

POINT このクエストの依頼者は、マーサの宿へ向かう途中の道沿いにいる。通りすがりにクエストを受注し、達成しておくといい。

場所 | **マーサの宿**（→P.620）

1 黄金チョコボの寝床亭でマーサと話す

POINT マーサと話すと、そのままクエスト 6「イーストプールに続く橋」が開始される。このクエストのような「アイコンが赤色のクエスト」は、メインストーリーの途中でかならず受注することになるもの（→P.330）。達成すればメインストーリーを進められるほか、経験値やアイテムなどが報酬として得られるのだ。



P.229へ

FFチャレンジの場合



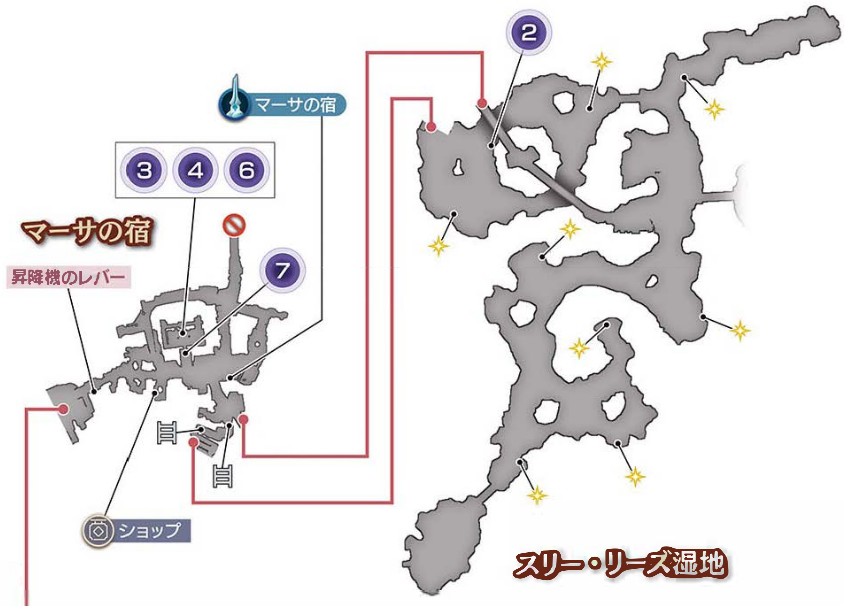


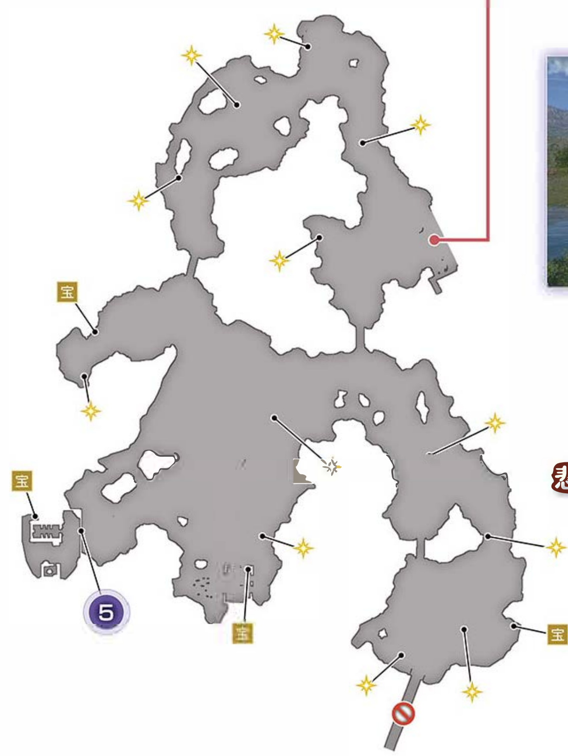






INDEX


マーサの宿
2
3 4 6
マーサの宿
昇降機のレバー
7
ショップ
スリー・リーズ湿地


宝
悲しみの入り江
宝
5
宝
宝



P.227より

6 イーストプールに続く橋

場所 | **スリー・リーズ湿地**(→P.618)

2 魔物に襲われている男を助ける

バトル クレイクロウ[Lv.19]×3

バトルの報酬

経験値	16	AP	8	ギル	56
アイテム	ヴァレーアカネ×2、魔物の牙×4				

場所 | **マーサの宿**(→P.620)

3 黄金チョコボの寝床亭でマーサと話す

クエスト達成

クエストの報酬

経験値	50	AP	100	ギル	1100
アイテム	メテオライト				

4 マーサから届けものを受け取る

入手 革の袋

7 ベアラーという命

場所 | **悲しみの入り江**(→P.622)

5 グレードモン修道院に入る

場所 | **マーサの宿**(→P.620)

6 黄金チョコボの寝床亭でマーサと話す

クエスト達成

入手 マーサのブローチ

クエストの報酬

経験値	30	AP	0	ギル	1000
アイテム	鉄生糸×5、丈夫な皮×5、ギル虫×2				

7 黄金チョコボの寝床亭を出る



P.231へ

FFチャレンジの場合

バトル クレイクロウ[Lv.54]×3

バトルの報酬

経験値	6400	AP	16	ギル	112
アイテム	ヴァレーアカネ×4、魔物の牙×8				

クエストの報酬

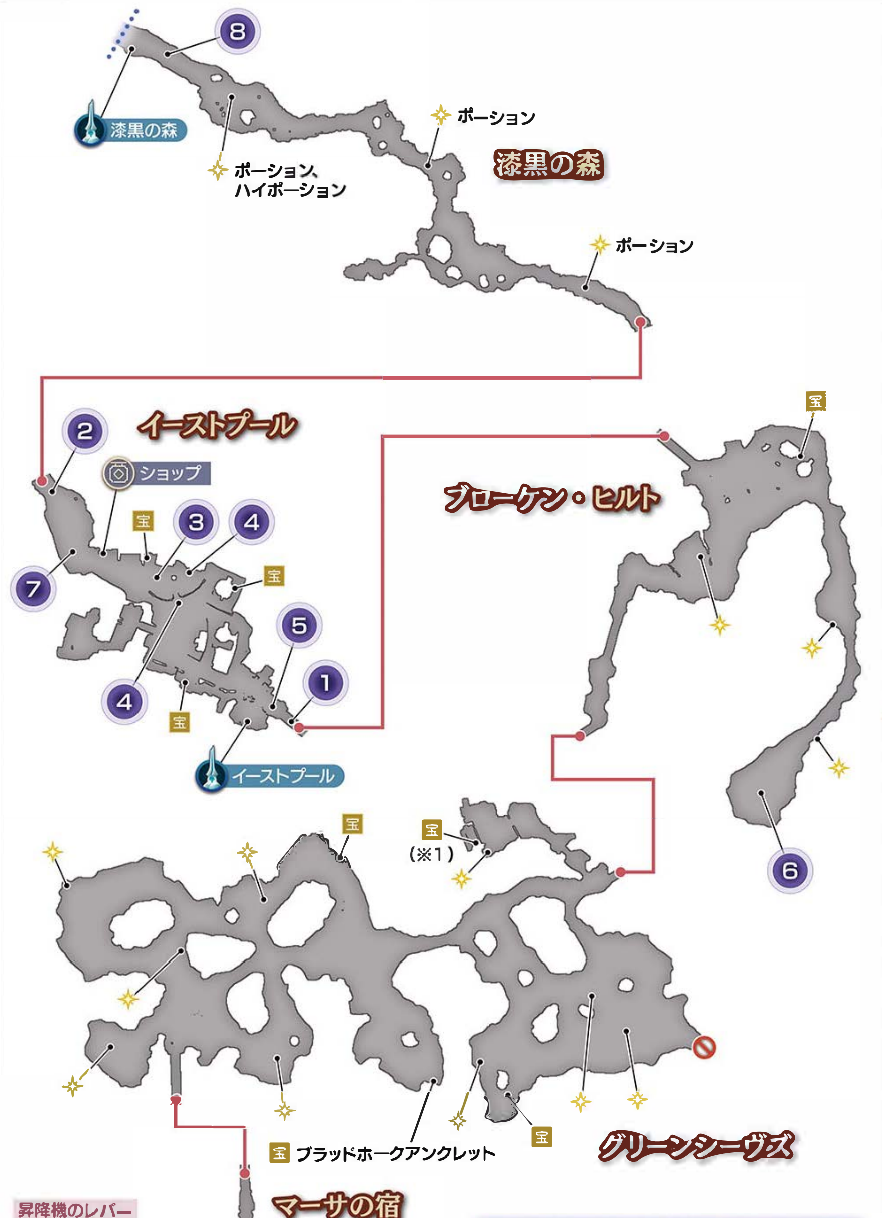
経験値	20000	AP	200	ギル	2200
アイテム	メテオライト+				



クエストの報酬

経験値	12000	AP	0	ギル	2000
アイテム	鉄生糸×10、丈夫な皮×10、古めかしいクリスタル×2				





8
漆黒の森
ポーション、
ハイポーション
ポーション
漆黒の森
ポーション
イーストプール
2
ショップ
宝
3
4
宝
7
5
1
4
宝
イーストプール
ブローケン・ヒルト
宝
6
宝
（※1）
宝
グリーンシーヴズ
宝 ブラッドホークアンクレット
宝
マーサの宿
昇降機のレバー
START
マーサの宿
ショップ



※1……廃屋の2階にある

P.239より

III-4 北へ

場所 | マーサの宿(→P.620)

クエスト 8 かつて友だった者(→P.334)、
9 庶民の必需品(→P.335)、
10 街道を拓け(→P.335)

場所 | イーストプール(→P.625)

1 イーストプールに入る

入手 インヴィクタス、メティアンクロス、メティアンボンズ

解放 アレテ・ストーンの「コスチューム変更」(→P.389)

2 村の北門に近づく

遠き日のロザリア

3 井戸に近づく

4 以下のことを行なう

- 優しげな女と話す
- 穏やかな男と話す

5 村の入口で困った様子の男と話す

場所 | ブローケン・ヒルト(→P.624)

6 年老いたベアラーの近くに現れた魔物と戦う

バトル マッドドーバー[Lv.19]×4
[増援]ウォーグウルフ[Lv.19]×6

バトルの報酬

経験値	16	AP	8	ギル	56

アイテム 魔物の牙×2、鉄生糸×2

場所 | イーストプール(→P.625)

7 イーストプールの村長と話す クエスト達成

クエストの報酬

経験値	40	AP	100	ギル	1200

アイテム 魔法灰×10、メテオライト

場所 | 漆黒の森(→P.625)

8 ワールドマップからフェニックスゲート跡地へ行く

P.239へ

FFチャレンジの場合



入手 インヴィクタス+、メティアンクロス+、メティアンボンズ+



バトル マッドドーバー[Lv.54]×4
[増援]ウォーグウルフ[Lv.54]×6

バトルの報酬

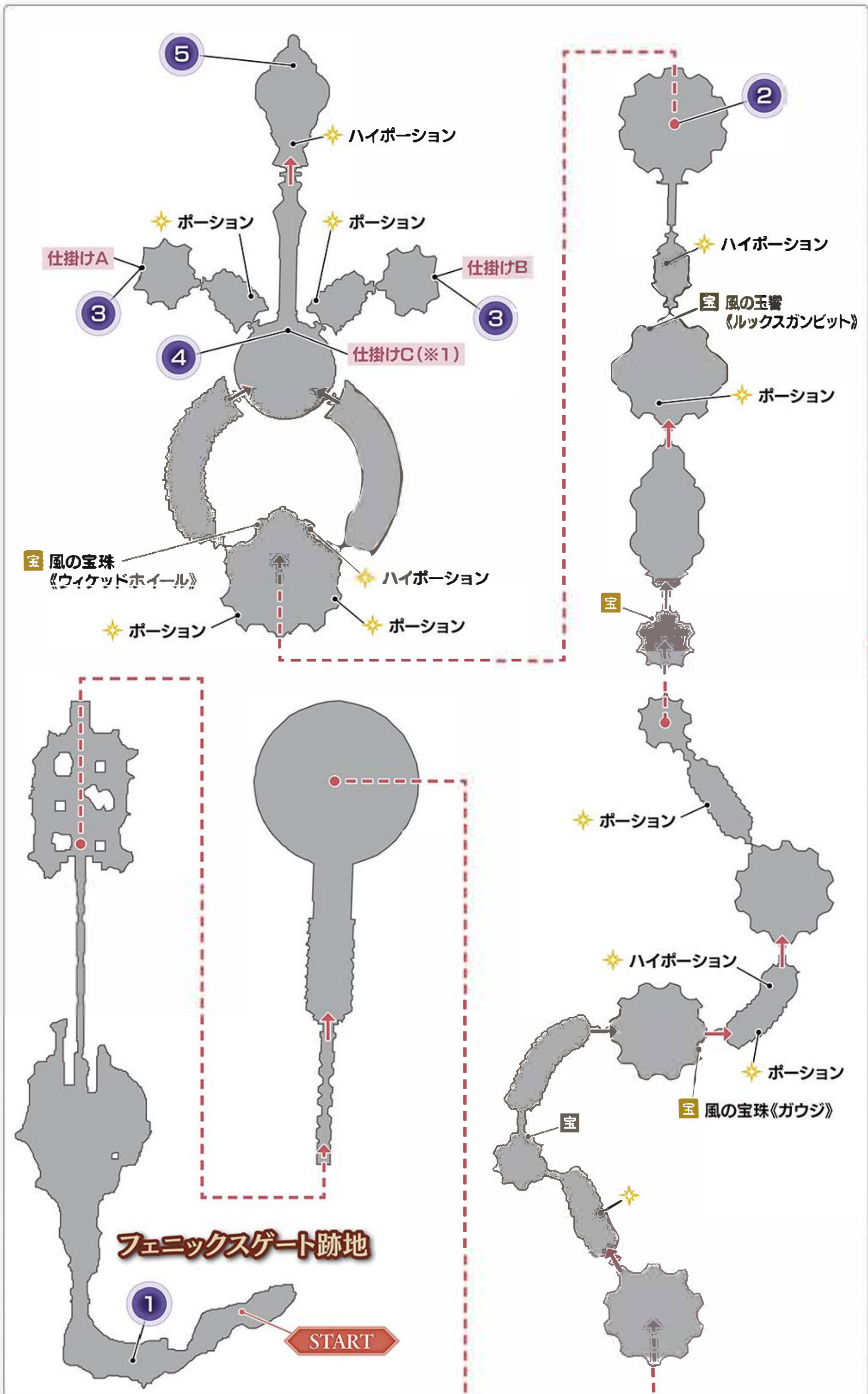
経験値	6400	AP	16	ギル	112

アイテム 魔物の牙×4、鉄生糸×4

クエストの報酬

経験値	16000	AP	200	ギル	2400

アイテム 魔法灰×20、メテオライト+



※1……手順3を行なったあとに出現する

P.231より

Ⅲ-5 真実の在り処

場所 | ステージ フェニックスゲート跡地(→P.670)

1 ローブ姿の男を追う



2 テツキョジンと戦う

バトル テツキョジン[Lv.19](→P.553)

バトルの報酬

経験値 50 AP 100 ギル 1800
アイテム 古代鉄×2、戦鉱石×60、
メテオライト×2

3 以下のことを行なう

- 遺跡の仕掛けAを調べる
- 遺跡の仕掛けBを調べる

4 遺跡の仕掛けCを調べる

5 天啓の間で壁画に近づく

◎ 自分を受け入れる

パーティ クライヴ
バトル 炎影のイフリート[Lv.20](→P.554)
→炎影のクライヴ[Lv.20](→P.555)
→炎影のイフリート[Lv.20](→P.554)

バトルの報酬

経験値 450 AP 180 ギル 3200
アイテム ファイアシャード、魔法灰×80

POINT 炎影のクライヴ戦の途中で「己を受け入れる」と表示されたら、L3+R3ボタンでリミットブレイクを発動して相手を倒そう。そのあとの炎影のイフリート戦では、クライヴも召喚獣イフリートに顕現して戦うことになる。

P.235へ

〈 FFチャレンジの場合 〉



バトル テツキョジン[Lv.55](→P.553)

バトルの報酬

経験値 20000 AP 200 ギル 3600
アイテム 古代鉄+×2、戦鉱石×120、
メテオライト+×2



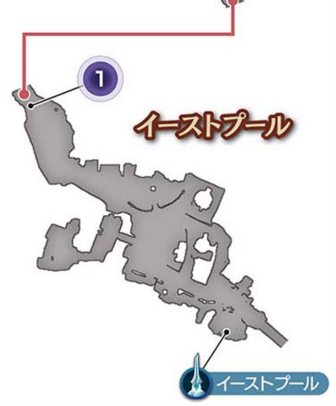
バトル 炎影のイフリート[Lv.56](→P.554)
→炎影のクライヴ[Lv.56](→P.555)
→炎影のイフリート[Lv.56](→P.554)

バトルの報酬

経験値 180000 AP 360
ギル 6400
アイテム ファイアシャード+、魔法灰×160





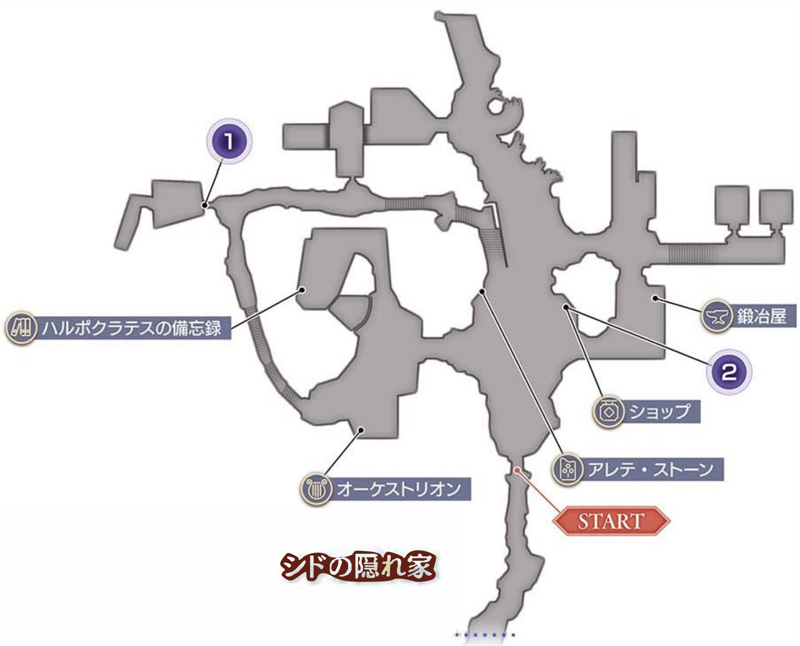


手順1で出現する敵（SF SF）

ザンブレク・レギオンエア［Lv.20］×15
+ザンブレク・アストロロジャー［Lv.20］×3
+ザンブレク・キャプテン［Lv.21］×3
+ザンブレク軍用ウィルム［Lv.20］×8
［増援］ザンブレク・アストロロジャー［Lv.20］×2
+ザンブレク・チャンピオン［Lv.21］

手順1で出現する敵（FF）

ザンブレク・レギオンエア［Lv.56］×15
+ザンブレク・アストロロジャー［Lv.56］×3
+ザンブレク・キャプテン［Lv.57］×3
+ザンブレク軍用ウィルム［Lv.56］×8
［増援］ザンブレク・アストロロジャー［Lv.56］×2
+ザンブレク・チャンピオン［Lv.57］



P.233より

Ⅲ-6 生かされた意味

場所 | 漆黒の森（→P.625）

パーティ クライヴ＋トルガル＋ジル

解放 召喚獣イフリートの力（→P.148）、リミットブレイク（→P.137）

POINT 手順1を終えるまで、ワールドマップでの移動は行なえない。

場所 | イーストプール（→P.625）

1 イーストプールでザンブレク兵と戦う

バトル 左ページの表を参照

バトルの報酬

経験値	65	AP	80	ギル	1500
アイテム	戦鉱石×15、魔物の牙×5、魔法灰×5、メテオライト				



◉ ワールドマップからシドの隠れ家へ行く

Ⅲ-7 傾く世界で

場所 | シドの隠れ家（→P.601）

1 シドの私室に入る

更新 ショップ、鍛冶屋

クエスト 12 隠れ家のためにできること（→P.336）、13 待ちわびた手紙（→P.336）



2 取引所でカローンと話す

P.237へ

FFチャレンジの場合



バトル 左ページの表を参照

バトルの報酬

経験値	26000	AP	160	ギル	3000
アイテム	戦鉱石×30、魔物の牙×10、魔法灰×10、メテオライト+				







INDEX



※1……手順3を行なったあとに利用できる



※2……建物の2階にある

P.235より

3 ラウンジでオットーと話す

入手　香り袋
開放　協力者連絡窓口(→P.330)
クエスト　14 そこにある自由(→P.337)、
15 香り高きロストウィング(→P.337)、
16 戦斧のなき間に(→P.337)

4 大広間でガブと話す

◉ ノースリーチへ向かう

パーティ　クライヴ＋トルガル

POINT　ノースリーチへ向かうには、ワールドマップでロストウィング、ノルヴァーン砦・東門、ドラゴニエール平原のいずれかへ行き、そこから移動すればいい(下図参照)。手順3で発生した3つのクエストのうち、ふたつはロストウィングに依頼者がいるので、ロストウィングからノースリーチへ向かうのがオススメだ。

場所　**ノースリーチ**(→P.614)

5 マルシェで協力者の《マダム》を捜す

6 街の関所の前でイサベルと話す

7 夜のとばりでイサベルと話す

入手　イサベルのブローチ
クエスト　18 壁を越える欲望(→P.338)、
19 精兵たちの矜持(→P.338)、
20 ベアラーたちの生きる術(→P.339)

P.239へ

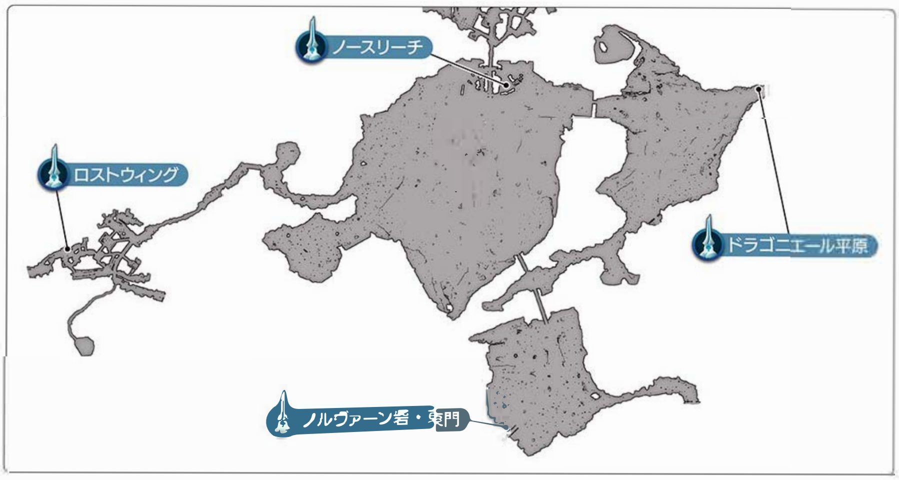
FFチャレンジの場合



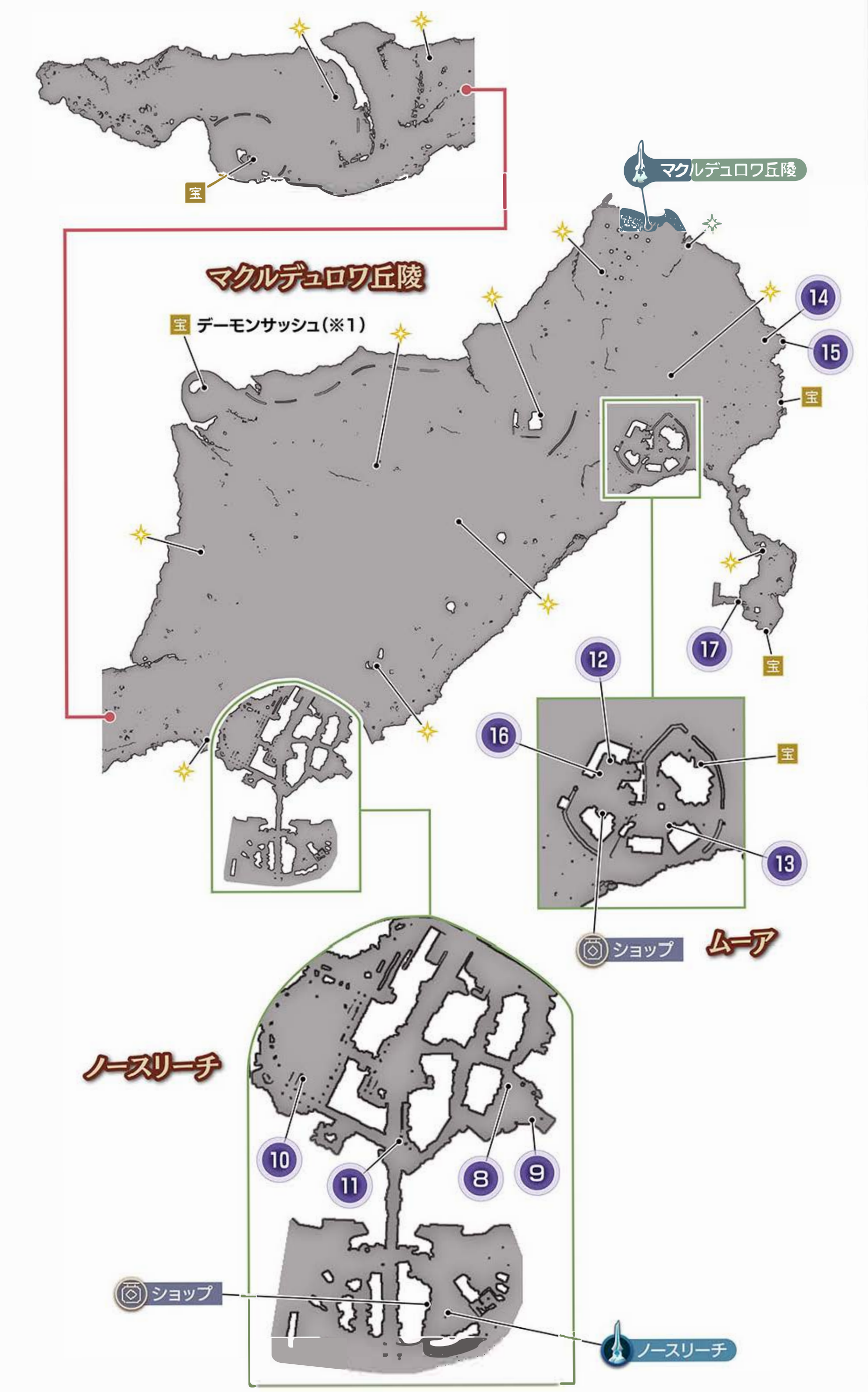




ノースリーチへ向かうルート



INDEX



※1……ファイナルファンタジーチャレンジの場合は、デーモンアームガード

P.237より

17 マダムの憂い

8 掃除をしている《夜のとばり》の娼婦と話す

9 池の前で世話焼きの娼婦と話す

10 ザンブレク皇国軍訓練所で高圧的な兵士と話す

11 鉄の酒樽亭でイサベルに近づく

クエスト 21 命の重さ(→P.339)、
22 少女が失くしたもの(→P.339)

場所 | マクルデュロワ丘陵(→P.616)
～ムーア(→P.617)

12 ムーアでベルトランと話す

13 ムーアで逗留中の行商人と話す

14 遺跡のそばで魔物と戦う

バトル ブローテッドアルファ[Lv.21]
＋ブローテッドウルフ[Lv.21]×4

バトルの報酬

経験値	20	AP	44	ギル	80
アイテム	魔物の牙×2、丈夫な皮×5				

15 遺跡のそばで男女の死体を調べる

入手 古びた櫛

16 ムーアでイサベルに古びた櫛を渡す

クエスト達成

クエストの報酬

経験値	200	AP	0	ギル	1200
アイテム	メテオライト				

17 丘の上の教会の裏へつづく扉を開ける

◉ ワールドマップからマザークリスタル・ドレイクヘッドへ行く

POINT マザークリスタル・ドレイクヘッドに入り、Ⅲ-8「クリスタルの牢獄」を終了させると、それまでに発生していた未達成のクエストがすべて消滅してしまう。まだ残っているクエストがあるなら、マザークリスタル・ドレイクヘッドへ入る前に達成しておきたい。

P.241へ

〈 FFチャレンジの場合 〉





バトル ブローテッドアルファ[Lv.57]
＋ブローテッドウルフ[Lv.57]×4

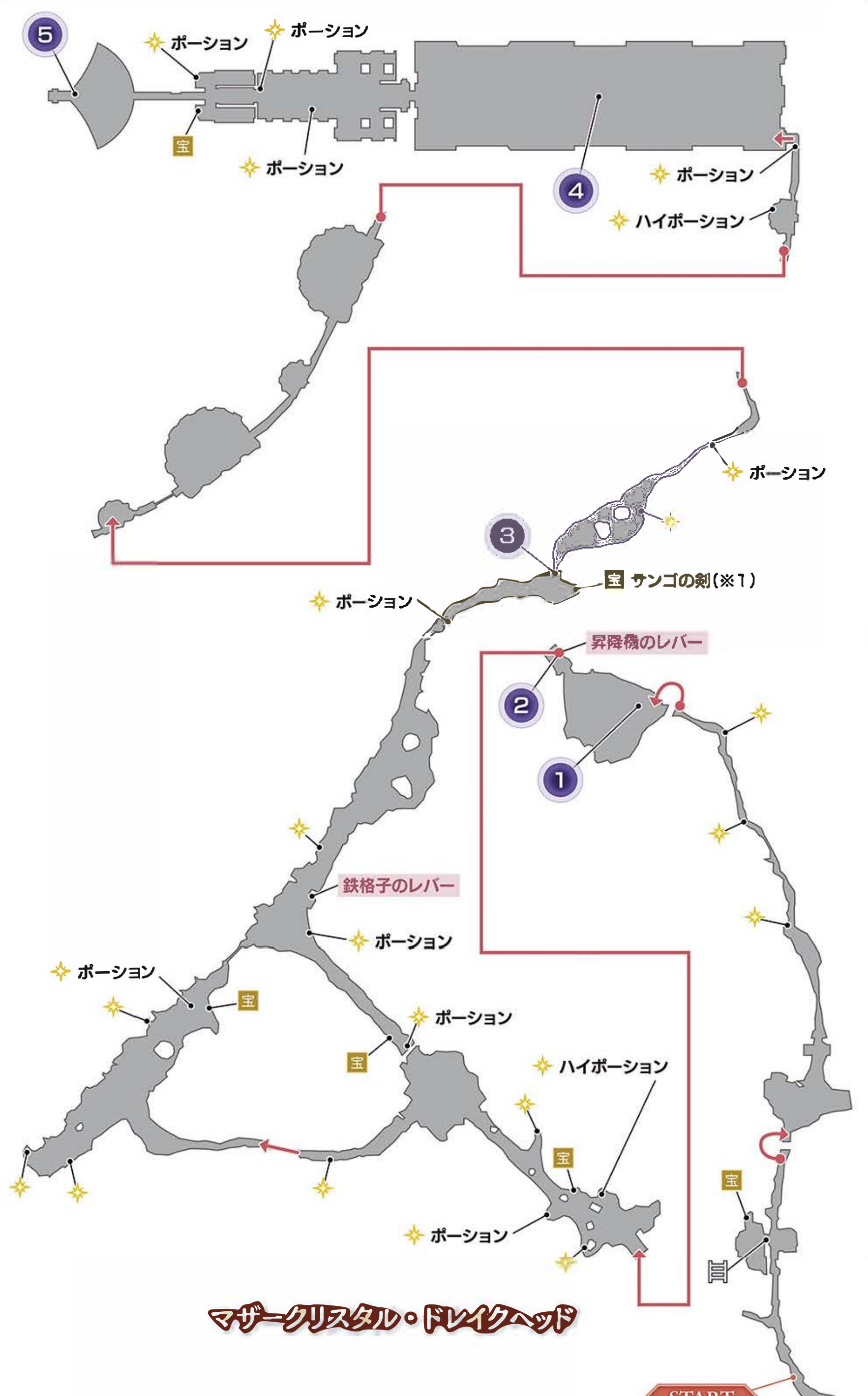
バトルの報酬

経験値	8000	AP	88	アイテム	160
アイテム	魔物の牙×4、丈夫な皮×10				

クエストの報酬

経験値	80000	AP	0	ギル	2400
アイテム	メテオライト＋				





※1……ファイナルファンタジーチャレンジの場合は、サンゴの剣⑭

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

P.239より

Ⅲ-8 クリスタルの牢獄

場所 ステージ マザークリスタル・ドレイクヘッド（→P.672）

パーティ クライヴ＋トルガル＋シド＋ジル

1 ヴンブレク兵と戦う

バトル 皓々の砲滅士［Lv.21］（→P.556）

バトルの報酬

経験値 70　AP 110　ギル 2000

アイテム 炎の宝珠《イグニッション》、戦鉱石×15、鉄生糸×15

2 昇降機のレバーを調べて、クリスタル地下採掘場へ下りる

3 クリスタル地下採掘場で鉄格子を蹴破る

4 グエリゴール回廊でアカシック・ドラゴンと戦う

バトル アカシック・ドラゴン［Lv.21］（→P.557）

バトルの報酬

経験値 90　AP 120　ギル 3000

アイテム 丈夫な皮×10、メテオライト×2、黒水

5 ドレイクヘッド・クリスタル神殿でコアに近づく

◉ 正体不明の敵と戦う

パーティ クライヴ

バトル レブナント［Lv.22］×6
［増援①］スペクター［Lv.22］×6
［増援②］レイス［Lv.22］×20

◉ イフリートに顕現して正体不明の敵と戦う

バトル ティフォン［Lv.22］（→P.558）
→トランスグレサー・ティフォン［Lv.22］（→P.558）

バトルの報酬

経験値 870　AP 200　ギル 3500

アイテム 火の吐息《転生の炎》、魔物の牙×25、鉄生糸×20、魔法灰×70

P.245へ

〈 FFチャレンジの場合 〉

（1 ヴンブレク兵と戦う）

バトル 皓々の砲滅士［Lv.58］（→P.556）

バトルの報酬

経験値 32000　AP 220　ギル 4000

アイテム 炎の宝珠《イグニッション》、戦鉱石×30、鉄生糸×30

（4 グエリゴール回廊でアカシック・ドラゴンと戦う）

バトル アカシック・ドラゴン［Lv.58］（→P.557）

バトルの報酬

経験値 32000　AP 240　ギル 6000

アイテム 丈夫な皮×20、メテオライト＋×2、古めかしいクリスタル

（◉ 正体不明の敵と戦う）

バトル レブナント［Lv.59］×6
［増援●］スペクター［Lv.59］×6
［増援②］レイス［Lv.59］×20

（◉ イフリートに顕現して正体不明の敵と戦う）

バトル ティフォン［Lv.59］（→P.558）
→トランスグレサー・ティフォン［Lv.59］（→P.558）

バトルの報酬

経験値 32400　AP 400

ギル 7000

アイテム 火の吐息《転生の炎》、魔物の牙×50、鉄生糸×40、魔法灰×140



STORY PART

Ⅳ 大陸暦878年①

マザークリスタル・ドレイクヘッドの消滅から5年──亡きシドから名前と召喚獣ラムウの力を受け継いだクライヴは、新たな隠れ家を拠点にしてベアラーの保護活動をつづけていた。ダルメキア共和国とザンブレク皇国がクリスタル自治領をめぐってにらみ合うなか、クライヴは鉄王国のマザークリスタル・ドレイクブレスの破壊を画策。ポートイゾルデを治める叔父バイロンに船を借りてドルスタヌス島へ潜入し、クリスタル神殿を目指す。そして、クライヴがマザークリスタルのコアを破壊するとともに、ジルは因縁の相手である大司祭イムランの成敗を果たした。

「──この雷に撃たれるのは、
どいつだ？」







「ああ、クライヴ……！
わしの甥っ子が……
生きておったぞ……！」





「私はここで因果を絶つ！
その穢れた血の前に
膝を折るがいい！」

この時期のメインストーリー

- Ⅳ-1 大罪人シド (→P.244)
- Ⅳ-2 新たな隠れ家 (→P.244)
- Ⅳ-3 暗雲来たりて (→P.246)
- Ⅳ-4 ポートイゾルデへ (→P.250)
- Ⅳ-5 再会 (→P.250)
- Ⅳ-6 鉄の国 (→P.252)
- Ⅳ-7 氷華に舞う (→P.254)

この時期の舞台





この時期の主要人物

クライヴ
Clive



シドに想いを託され、二代目シドを名乗る。クリスタル自治領をめぐる争いに各国が注目するスキに、鉄王国のドレイクブレスの破壊を狙う。

ジル
Jill



ドレイクブレス破壊にあたり、苦難の記憶が残る鉄王国を再訪。過去の因縁を断ち切るべく、クリスタル正教の大司祭イムランの謀殺を図る。

ウェイド
Wade



ロザリア公国騎士の生き残り。かつての同胞とともに結成した「種火の守り手」を率いて、ザンブレク皇国の圧政に立ち向かってきた。

バイロン
Byron



有名な貿易商としての顔も持つ、ポートイゾルデの領主。甥であるクライヴとの再会を喜び、彼が鉄王国へ渡るための船を用意する。

黒騎士
The Black Shields



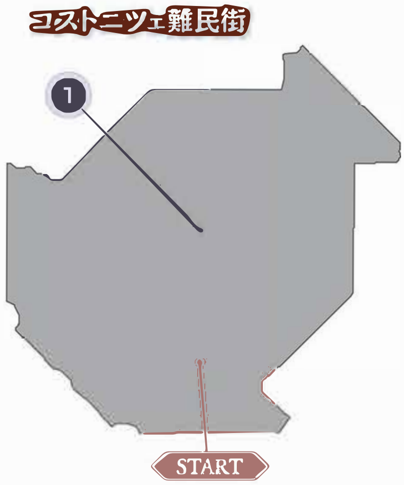
属領総督府に所属する、黒い甲冑に身を包んだ兵士。総督アナベラの命令に従い、ベアラーおよび彼らをかくまう者たちの粛清を行なう。

イムラン
Imreann



ドレイクブレスのクリスタル神殿で弱者をいたぶりつづける大司祭。シヴァのドミナントであるジルを、兵器のように戦わせつづけた張本人。

STORY PART IV 大陸暦878年❶ 進行チャート

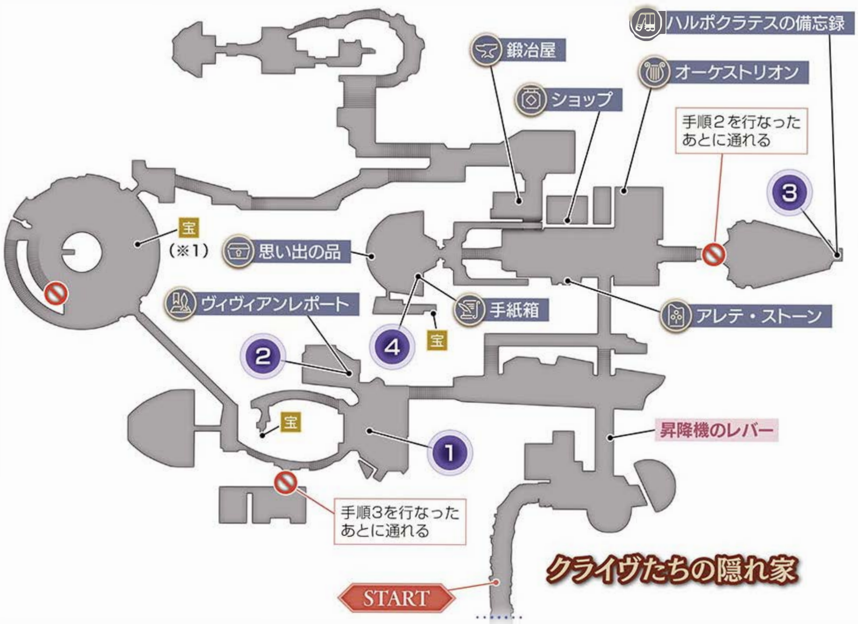


手順1で出現する敵（AF AF）

ストーン・シミター［Lv.22］×4
+ストーン・セプター［Lv.22］
+ストーン・レフテナント［Lv.22］
［増援①］ストーン・シミター［Lv.22］×4
+ストーン・セプター［Lv.22］×2
+ストーン・レフテナント［Lv.22］×2
［増援②］ダルメキア軍用パンサー［Lv.23］（→P.559）

手順1で出現する敵（FF）

ストーン・シミター［Lv.59］×4
+ストーン・セプター［Lv.59］
+ストーン・レフテナント［Lv.59］
［増援①］ストーン・シミター［Lv.59］×4
+ストーン・セプター［Lv.59］×2
+ストーン・レフテナント［Lv.59］×2
［増援②］ダルメキア軍用パンサー［Lv.60］（→P.559）



※1……上層の憩いの広場にある

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA



P.241より

Ⅳ-1 大罪人シド

場所 | ステージ コストニツェ難民街(→P.674)

パーティ クライヴ＋トルガル＋ジル

入手 フェニックスの羽根

1 議事堂跡でダルメキア兵と戦う

解放 召喚獣ラムウの力(→P.153)

バトル 左ページの表を参照

バトルの報酬

経験値	840	AP	180	ギル	3000
アイテム	ライトニングシャード、鉄生糸×30、丈夫な皮×30、メテオライト				

◉ ワールドマップからクライヴたちの隠れ家へ行く

FFチャレンジの場合



バトル 左ページの表を参照

バトルの報酬

経験値	184800	AP	360
ギル	6000		
アイテム	ライトニングシャード+、鉄生糸×60、丈夫な皮×60、メテオライト+		

Ⅳ-2 新たな隠れ家

場所 | クライヴたちの隠れ家(→P.602)

更新 ショップ、鍛冶屋

開放 思い出の品(→P.430)

入手 誓いの証

POINT Ⅳ-2「新たな隠れ家」開始直後から、Ⅳ-3「暗雲来たりて」で手順1を終えるまで、ワールドマップでの移動は行なえない。

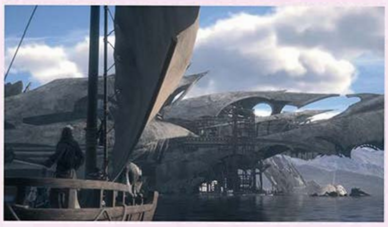


1 サロンでオットーと話す

2 作戦室でヴィヴィアンと話す

入手 書物《ヴァリスゼア宗教史》

開放 ヴィヴィアンレポート(→P.434)



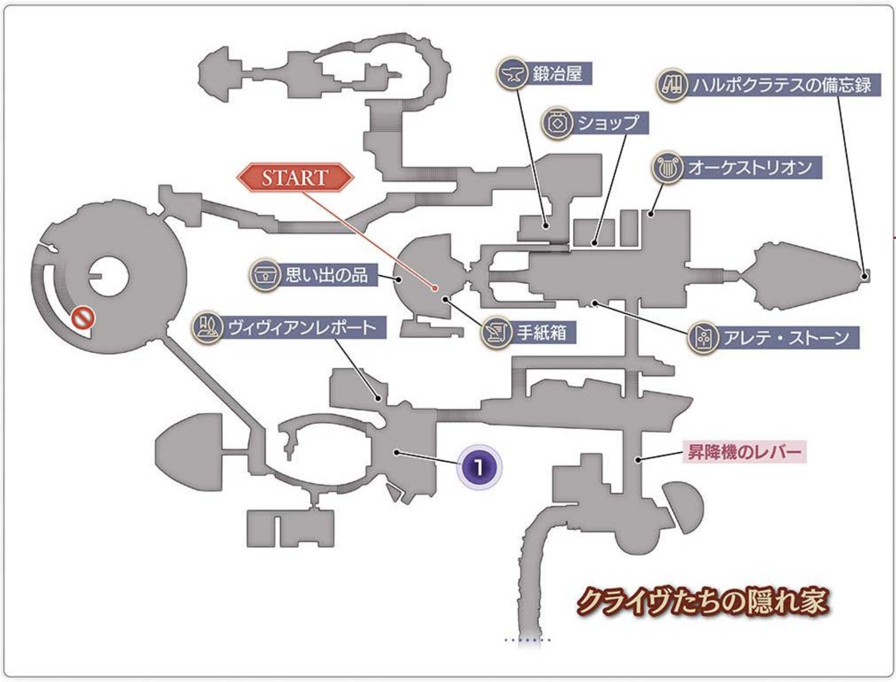
3 書庫でハルポクラテスに書物《ヴァリスゼア宗教史》を渡す

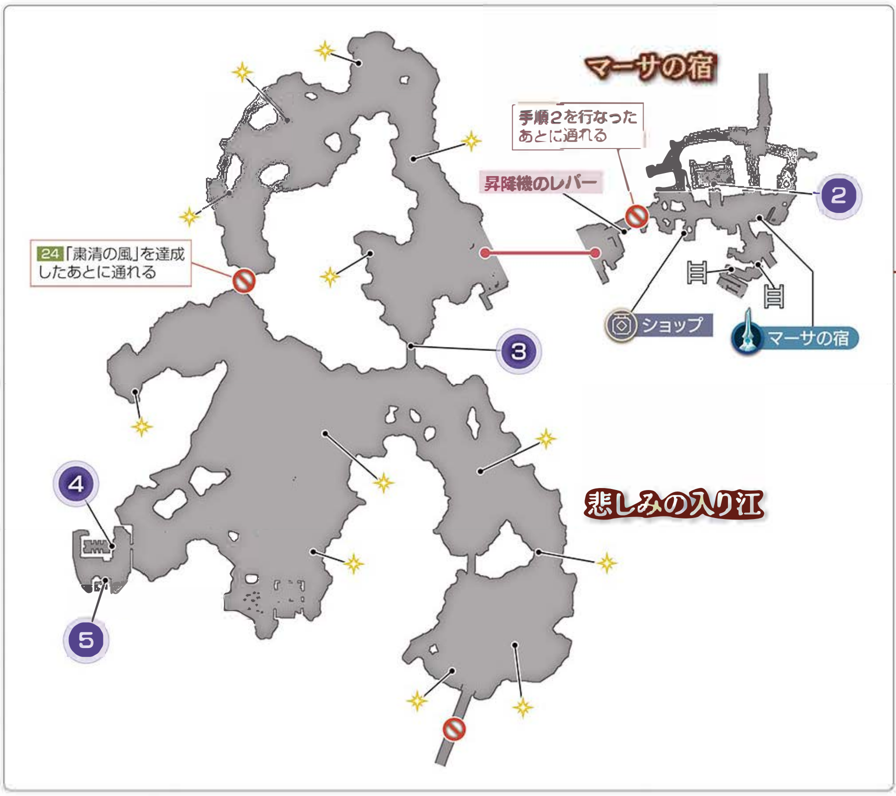
4 クライヴの私室で手紙箱を調べて、ガブからの手紙を読む

開放 手紙箱(→P.428)



P.247へ


START
鍛冶屋
ショップ
ハルポクラテスの備忘録
オーケストリオン
思い出の品
手紙箱
ヴィヴィアンレポート
アレテ・ストーン
昇降機のレバー
1
クライヴたちの隠れ家


マーサの宿
手順2を行なったあとに通れる
昇降機のレバー
2
24「粛清の風」を達成したあとに通れる
ショップ
マーサの宿
3
4
5
悲しみの入り江

P.245より

Ⅳ-3 暗雲来たりて

場所 | クライヴたちの隠れ家 (→P.602)

1. サロンでオットーと話す

クエスト 23 隠れ家の足は清めよ (→P.340)

◉ マーサの宿へ向かう

POINT ワールドマップでマーサの宿を選んで移動するのが早いが、クエスト 23「隠れ家の足は清めよ」に挑戦するなら、スリー・リーズ湿地を経由して行くといい。

場所 | マーサの宿 (→P.620)

2. 黄金チョコボの寝床亭でコールと話す

24 粛清の風

場所 | 悲しみの入り江 (→P.622)

3. マーサを見つける

4. グレードモン修道院に入る　クエスト達成

バトル ザンブレク兵(一般)[Lv.24]×2
＋黒騎士(一般)[Lv.24]×2
＋黒騎士(隊長)[Lv.24]

バトルの報酬

経験値 40　AP 20　ギル 100
アイテム ヴァレーアカネ×8、戦鉱石×12

クエストの報酬

経験値 250　AP 0
ギル 0　名声 10
アイテム 風の吐息《ガウジ》、丈夫な皮×60

5. 小屋に入る

◉ コールと話す

入手 砂の入った袋
パーティ クライヴ＋トルガル

P.249へ

FFチャレンジの場合





バトル ザンブレク兵(一般)[Lv.62]×2
＋黒騎士(一般)[Lv.62]×2
＋黒騎士(隊長)[Lv.62]

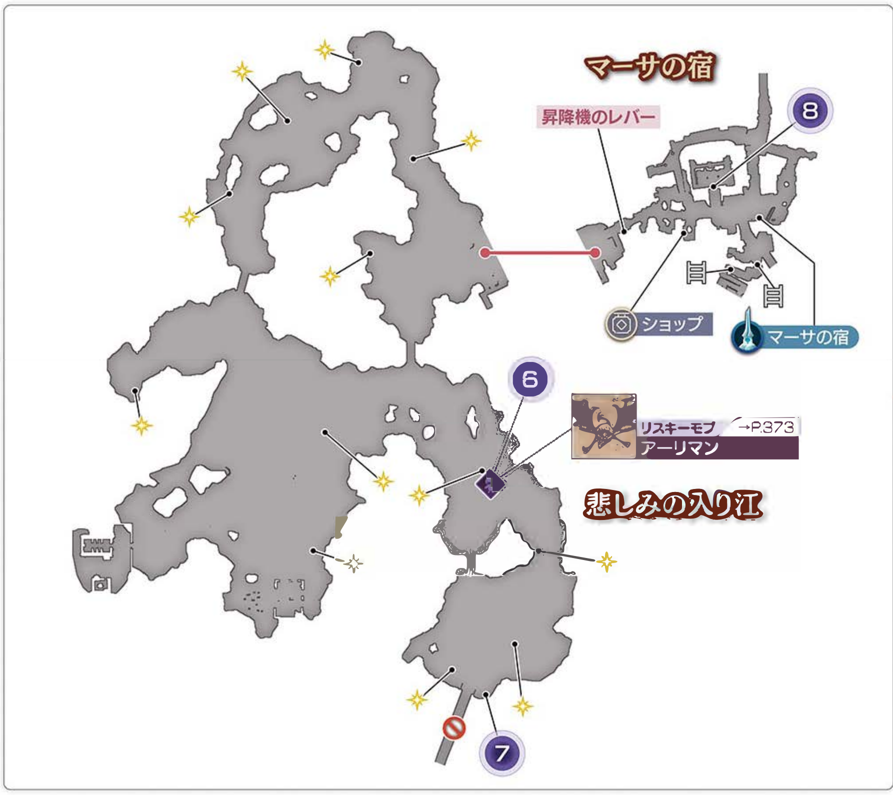
バトルの報酬

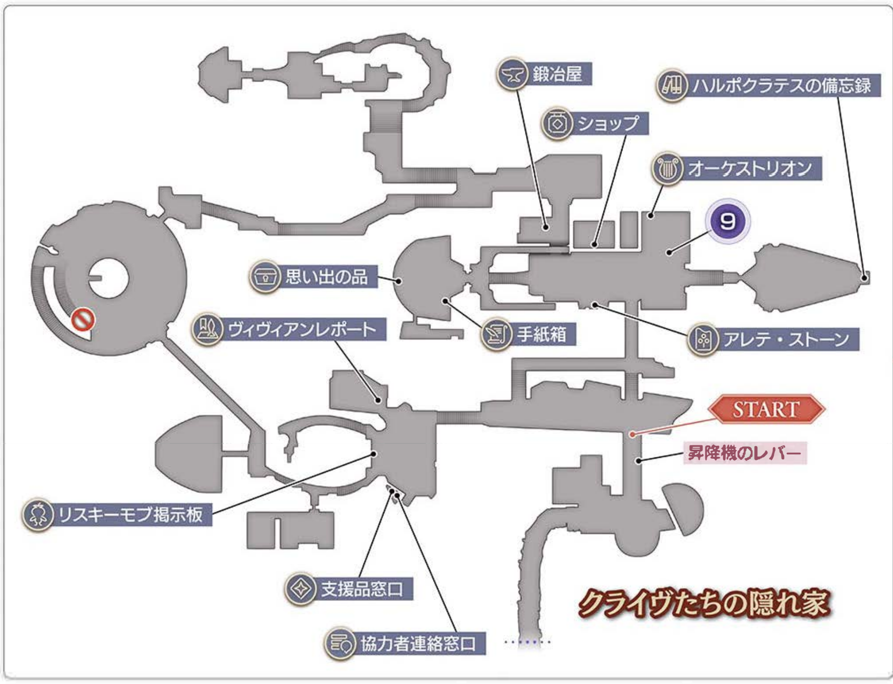
経験値 16000　AP 40　ギル 200
アイテム ヴァレーアカネ×16、戦鉱石×24

クエストの報酬

経験値 100000　AP 0
ギル 0　名声 10
アイテム 風の吐息《ガウジ》、丈夫な皮×120




マーサの宿
昇降機のレバー
8
ショップ
マーサの宿
6
リスキーモブ
→P.373
アーリマン
悲しみの入り江
7


鍛冶屋
ハルポクラテスの備忘録
ショップ
オーケストリオン
9
思い出の品
手紙箱
アレテ・ストーン
ヴィヴィアンレポート
START
昇降機のレバー
リスキーモブ掲示板
支援品窓口
協力者連絡窓口
クライヴたちの隠れ家

P.247より

25 儚き命に弔いを

6 リスキーモブのアーリマンに遭遇する

開放 リスキーモブ(→P.372)
モブ アーリマン(→P.373)

POINT リドック跳開橋へ向かう途中で、リスキーモブのアーリマンが襲ってくる。討伐すれば、鍛冶屋で装備を作成・強化するときに必要な材料が手に入るので戦っておきたいが、勝てそうにないなら逃げてもかまわない。

7 リドック跳開橋のたもとで川に砂を流す

パーティ クライヴ+トルガル+ジル

場所 **マーサの宿**(→P.620)

8 黄金チョコボの寝床亭でマーサと話す クエスト達成

クエストの報酬

経験値	50	AP	0
ギル	600	名声	5
アイテム	黒水		

クエスト 26 白き誇りと共に(→P.341)
モブ アルナ(→P.373)、ベルフェゴール(→P.374)

POINT クエスト 26「白き誇りと共に」を達成後は、フィールドで R3 ボタンを長押ししてチョコボを呼び出し、⊗ボタンで背中に乗って移動できるようになる。チョコボは走るスピードがクライヴよりも速く、敵を振り切ってバトルから離脱することも簡単にできるので、フィールドの移動や探索に役立つはずだ。

◉ ワールドマップからクライヴたちの隠れ家へ行く

場所 **クライヴたちの隠れ家**(→P.602)

9 ラウンジでガブと話す

開放 協力者連絡窓口(→P.330)、支援品窓口(→P.432)、リスキーモブ掲示板(→P.372)
クエスト 27 実を結ぶ想い(→P.341)

◉ ワールドマップからホーク・クライ断崖へ行く

P.251へ

FFチャレンジの場合



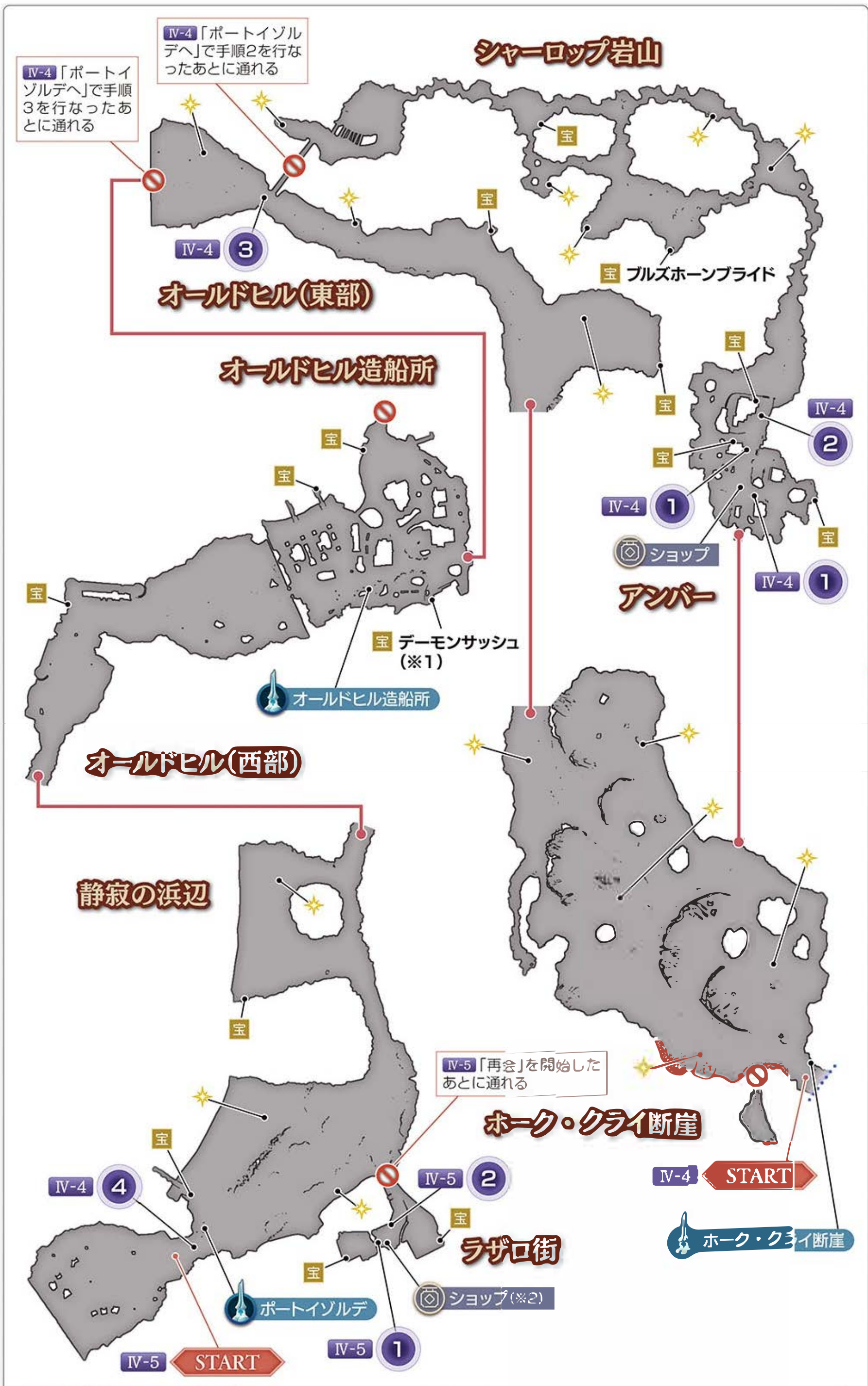
クエストの報酬

経験値	2000	AP	0
ギル	1200	名声	5
アイテム	琥珀		









※1……ファイナルファンタジーチャレンジの場合は、デーモンサッシュ⑭

※2……Ⅳ-5「再会」で手順1を行なったあとに利用できる

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

P.205より

Ⅳ-4 ポートイゾルデへ

場所 ホーク・クライ断崖（→P.626）〜アンバー（→P.627）

1 以下のことを行なう
- 噂好きの青年と話す
- 夢見がちな青年と話す

2 住民の男と話す

場所 オールドヒル（→P.628）

3 黒騎士と戦う

バトル 黒騎士（一般）［Lv.24］×3
＋黒騎士（魔法）［Lv.22］
＋黒騎士（隊長）［Lv.24］

バトルの報酬

経験値 40　AP 20　ギル 100
アイテム 戦鉱石×12、丈夫な皮×8

場所 シルク・ストランド（→P.630）

4 ローズゲートの様子を見る

Ⅳ-5 再会

場所 シルク・ストランド（→P.630）〜ラザロ街（→P.630）

1 ラザロ街の野盗と戦う

バトル ラザロ街の野盗（一般）［Lv.21］×5
＋ラザロ街の野盗（魔法）［Lv.21］×2

バトルの報酬

経験値 60　AP 24　ギル 350
アイテム 鉄生糸×20、ギル虫

2 ウェイドと話す

パーティ クライヴ＋トルガル＋ジル＋ウェイド（ゲスト）

POINT 以降は、クエスト 23「黒騎士を討て」を達成するまでのあいだ、ワールドマップからほかの地域へ移動できなくなる。

P.253へ

FFチャレンジの場合



バトル 黒騎士（一般）［Lv.62］×3
＋黒騎士（魔法）［Lv.59］
＋黒騎士（隊長）［Lv.62］

バトルの報酬

経験値 16000　AP 40　ギル 200
アイテム 戦鉱石×24、丈夫な皮×16



バトル ラザロ街の野盗（一般）［Lv.57］×5
＋ラザロ街の野盗（魔法）［Lv.57］×2

バトルの報酬

経験値 24000　AP 48　ギル 700
アイテム 鉄生糸×40、古めかしいクリスタル



INDEX

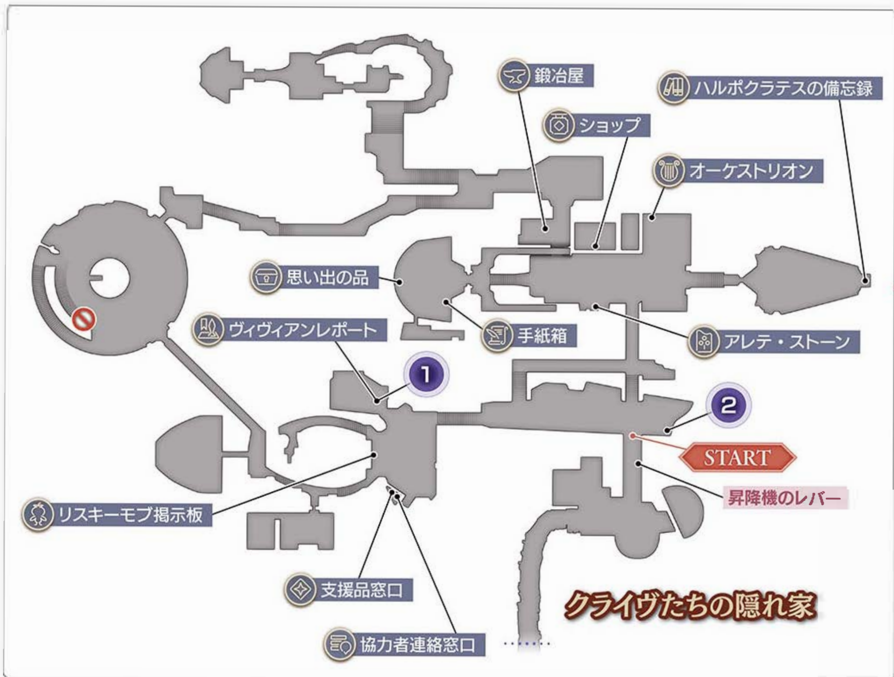


手順3で出現する敵(SF AF)

黒騎士(一般)[Lv.24]×3
+黒騎士(魔法)[Lv.24]×2
+キャプテン[Lv.24]
[増援①]黒騎士(一般)[Lv.24]×2
+ザンブレク軍用ワイバーン[Lv.24]
[増援②]ザンブレク軍用ウィルム[Lv.24]×3
[増援③]頻闇の竜騎士[Lv.24]
+黒騎士(一般)[Lv.24]×3

手順3で出現する敵(FF)

黒騎士(一般)[Lv.62]×3
+黒騎士(魔法)[Lv.62]×2
+キャプテン[Lv.62]
[増援①]黒騎士(一般)[Lv.62]×2
+ザンブレク軍用ワイバーン[Lv.62]
[増援②]ザンブレク軍用ウィルム[Lv.62]×3
[増援③]頻闇の竜騎士[Lv.62]
+黒騎士(一般)[Lv.62]×3



P.251より

28 黒騎士を討て

場所 | ラザロ街(→P.630)
～オールドヒル(→P.628)

③ ビュイット大橋で黒騎士と戦う クエスト達成

バトル 左ページの表を参照

バトルの報酬

経験値 210 AP 180 ギル 900
アイテム 鎖の輪、竜の尖爪、戦鉱石×20、魔物の牙×6、魔法灰×12

クエストの報酬

経験値 250 AP 0
ギル 800 名声 20
アイテム 魔法灰×80、メテオライト

FFチャレンジの場合

バトル 左ページの表を参照

バトルの報酬

経験値 84000 AP 360 ギル 1800
アイテム 鎖の輪＋、竜の尖爪＋、戦鉱石×40、魔物の牙×12、魔法灰×24

クエストの報酬

経験値 100000 AP 0
ギル 1600 名声 20
アイテム 魔法灰×160、メテオライト＋

場所 | ラザロ街(→P.630)

◉ ウェイドから抜け道を教えてもらう

入手 ウェイドのブローチ
パーティ クライヴ＋トルガル＋ジル

◉ ワールドマップからクライヴたちの隠れ家へ行く



Ⅳ-6 鉄の国

場所 | クライヴたちの隠れ家(→P.602)

クエスト 28 世にも稀なる食の探求(→P.342)、
50 鍛冶師と拘泥(→P.342)
モブ ドズメア(→P.374)

POINT クエスト 30「鍛冶師と拘泥」達成時には、報酬としてドレイクスレイヤー装備の書を入手できる。これがあれば、腰帯のドレイクスレイヤーベルトと腕輪のドレイクスレイヤーリストを鍛冶屋で作成可能だが、どちらの装備も、すべての材料をそろえられるのは、少し先の時期だ(→P.259、263)。



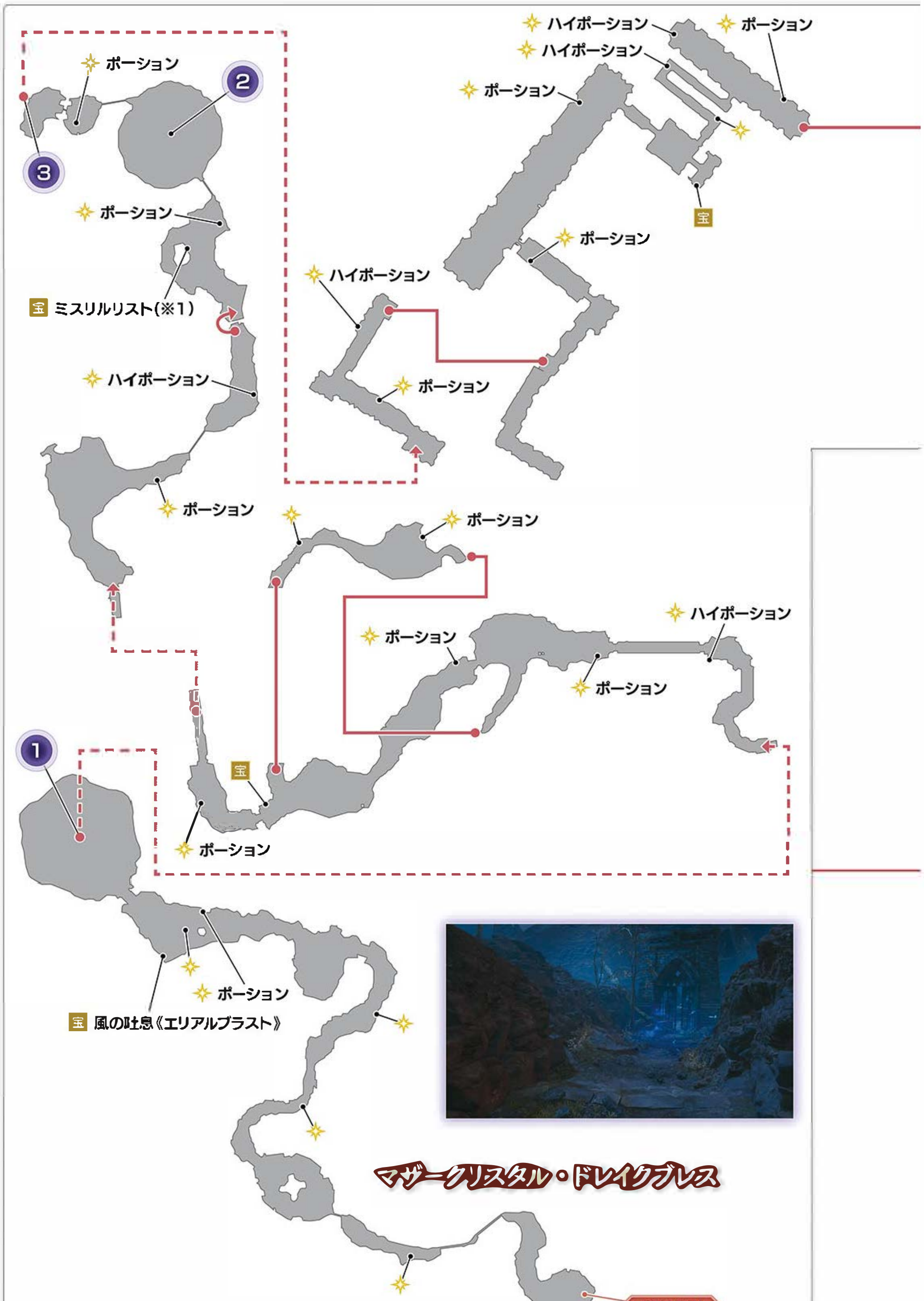
① 作戦室でヴィヴィアンと話す

② デッキでジルと話す

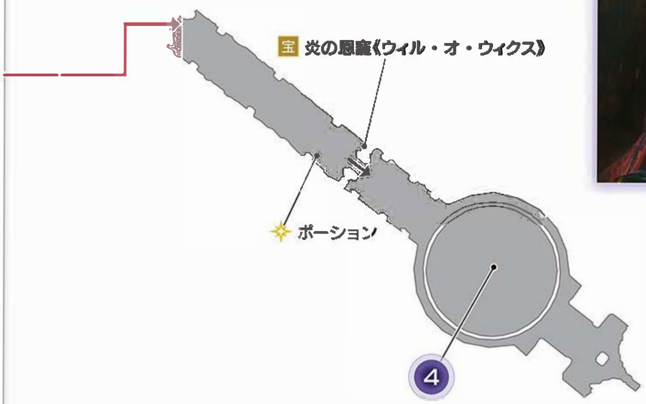
◉ ワールドマップからマザークリスタル・ドレイクブレスへ行く



P.255へ



※1……ファイナルファンタジーチャレンジの場合は、ミスリルリスト⓮





P.253より

Ⅳ-7 氷華に舞う

場所 ステージ マザークリスタル・ドレイクブレス(→P.675)

1 アカシック・モルボルと戦う

バトル アカシック・モルボル[Lv.24] (→P.560)

バトルの報酬

経験値	180	AP	120	ギル	2000
アイテム	魔法灰×18、メテオライト×2				

2 ドルスタヌス山でフレイムリザードと戦う

バトル フレイムリザード[Lv.24] (→P.561)

バトルの報酬

経験値	220	AP	150	ギル	2500
アイテム	地竜の鱗、魔物の牙×18				

3 クリスタル正教・大聖堂に入る

4 ドレイクブレス・クリスタル神殿でリクイドフレイムと戦う

バトル リクイドフレイム[Lv.25] (→P.562)

バトルの報酬

経験値	600	AP	220	ギル	3000
アイテム	液状の炎×2、魔法灰×35				

P.259へ

FFチャレンジの場合

バトル アカシック・モルボル[Lv.63] (→P.560)

バトルの報酬

経験値	80000	AP	240	ギル	4000
アイテム	魔法灰×36、メテオライト+×2				

バトル フレイムリザード[Lv.63] (→P.561)

バトルの報酬

経験値	80000	AP	300	ギル	5000
アイテム	地竜の鱗+、魔物の牙×36				

バトル リクイドフレイム[Lv.63] (→P.562)

バトルの報酬

経験値	240000	AP	440
ギル	6000		
アイテム	液状の炎+×2、魔法灰×70		



STORY PART V

大陸暦878年②

隠れ家にもどったクライヴのもとに、ロザリス城がフーゴの軍勢に襲撃されたという報告が届いた。それがフーゴの罠だと理解しつつも、故郷が蹂躙されるのを見過ごせず、クライヴはジルとガブを連れて旧都ロザリスへ急行。フーゴを一度は追い詰めたが、ウォールード軍の介入によって取り逃がしてしまう。クライヴは叔父バイロンとともに砂漠を越えたのち、フーゴの逃亡先とおぼしきマザークリスタル・ドレイクファングへ潜入。ドレイクファングのコアを取りこんで暴走した召喚獣タイタンを破り、フーゴを討つと同時にマザークリスタルの破壊にも成功する。

「奴には、たくさんの仲間を殺された。
これ以上、好きにはさせねえ」







「こいつは何たる僥倖だ……。
殺し損ねた仇を――そいつを討ち取る機会が、
ここに来てめぐってくるとは……」





「マザークリスタルの消え逝く様は、
かくも美しいものか……」

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

この時期のメインストーリー

この時期の舞台





この時期の主要人物

クライヴ
Clive



フーゴに蹂躙される故郷を救うために旧都ロザリスへ。直接対決のすえ勝利目前でフーゴを討ち損ない、ダルメキア共和国まで追撃する。

フーゴ
Hugo



シドことクライヴをおびき寄せるために、ロザリス城を襲撃。クライヴに敗れて両腕を失うも、謎の男の手引きでダジボーグ城へ落ち延びる。

ミド
Mid



機工学を専攻するシドの娘。在籍している大学が休校になったことにともない、隠れ家へ帰還。自身の工房を隠れ家のなかに開設する。

バイロン
Byron



クライヴたちの隠れ家に押しかけ、資金を提供。ドレイクファングへ向かうクライヴに途中まで同行したのち、自由都市カンベルを目指す。

ルボル
L'ubor

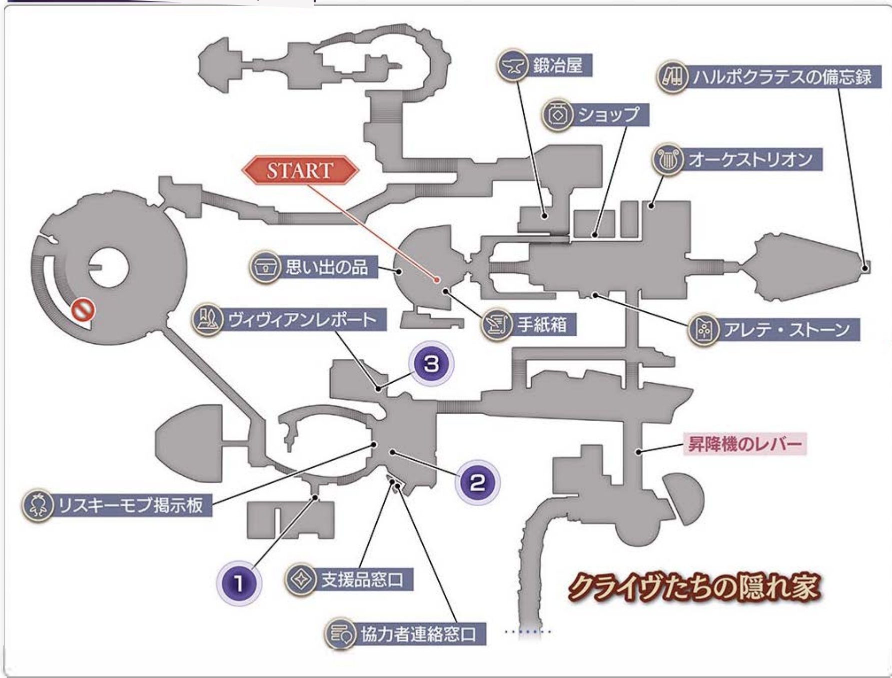


ダリミル宿場で鍛冶屋「灰の接吻」を営む若者。砂漠の耳「ルジェナ・ダリミル」として、二代目シドであるクライヴと協力関係を結ぶ。

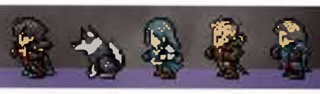
アナベラ
Anabella



フーゴと密約を交わし、敵対関係にあったダルメキア共和国と停戦。その調停を息子オリヴィエの功績とし、神皇の座に就かせようとする。


クライヴたちの隠れ家
START
鍛冶屋
ハルポクラテスの備忘録
ショップ
オーケストリオン
思い出の品
手紙箱
ヴィヴィアンレポート
アレテ・ストーン
3
昇降機のレバー
2
リスキーモブ掲示板
1
支援品窓口
協力者連絡窓口


旧都ロザリス(前半)
START
1
宝
雷の玉響《バイルドライブ》
ポーション
ハイポーション
ポーション
ポーション



P.255より

V-1 決断

場所 | クライヴたちの隠れ家(→P.602)

パーティ クライヴ＋トルガル
更新 ショップ、鍛冶屋
クエスト 21 姫君のお針子(→P.343)、
32 良薬は口に得難し(→P.343)
モブ セクレト(→P.375)、
セヴェリアン(→P.375)

POINT クエスト 32「良薬は口に得難し」は、達成時に良薬の精油を入手できる。これがあれば、ポーションとハイポーションのHP回復量が増えるほか、ちからの薬、まもりの薬、英雄の薬の効果時間が延びるのだ(→P.441)。

POINT リスキーモブのセヴェリアンを討伐すれば、報酬としてエレクトラムが手に入る。そのほかに竜の尖爪、ヒヒイロカネ、茨貝の殻20個を入手ずみなら、腰帯のドレイクスレイヤーベルトを鍛冶屋で作成することが可能だ。

1 タルヤの医務室に入る
パーティ クライヴ＋トルガル＋ジル

2 サロンでオットーと話す

3 作戦室でヴィヴィアンと話す

◎ ワールドマップから旧都ロザリスへ行く

V-2 シドとフーゴ

場所 | ステージ 旧都ロザリス(→P.678)

1 ロザリス城の広場でクァールと戦う
バトル クァール[Lv.26](→P.563)

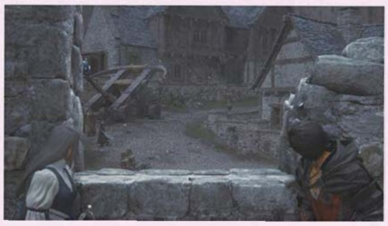
バトルの報酬
経験値 300 AP 60 ギル 2000
アイテム クァールの髭、魔物の牙×20、魔法灰×20

P.261へ

FFチャレンジの場合









バトル クァール[Lv.65](→P.563)

バトルの報酬
経験値 120000 AP 120
ギル 4000
アイテム クァールの髭＋、魔物の牙×40、魔法灰×40


5
ポーション、
ハイポーション
ポーション、ハイポーション
4
3
ポーション
ポーション
ハイポーション
ポーション
2
ポーション
旧都ロザリス(後半)



P.259より

2 地下牢から脱出する

パーティ クライヴ

3 ロザリス城の中庭でダルメキア兵と戦う

パーティ クライヴ+トルガル+ジル+ガブ

バトル ストーン・シミター[Lv.17]×8
+ストーン・レフテナント[Lv.17]×2
+ストーン・ジェイラー[Lv.26]
[増援①]ストーン・シミター[Lv.17]×2
+ダルメキア軍用ハウンド[Lv.17]×4
[増援②]ストーン・シミター[Lv.17]×2
+ストーン・セプター[Lv.17]×2
+ストーン・レフテナント[Lv.17]
[増援③]ストーン・ヘッドマン[Lv.26]×2

バトルの報酬

経験値 950　AP 200　ギル 3000
アイテム 戦鉱石×15、鉄生糸×15、
丈夫な皮×15



4 ロザリス城の謁見の間へ向かう

パーティ クライヴ

5 ロザリス城の謁見の間でフーゴと戦う

バトル フーゴ[Lv.27](→P.564)

バトルの報酬

経験値 1200　AP 270　ギル 4000
アイテム アースシャード、鉄生糸×35、
メテオライト×2



◉ ワールドマップからクライヴたちの隠れ家へ行く

P.263へ

FFチャレンジの場合

バトル ストーン・シミター[Lv.52]×8
+ストーン・レフテナント[Lv.52]×2
+ストーン・ジェイラー[Lv.64]
[増援①]ストーン・シミター[Lv.52]×2
+ダルメキア軍用ハウンド[Lv.52]×4
[増援②]ストーン・シミター[Lv.52]×2
+ストーン・セプター[Lv.52]×2
+ストーン・レフテナント[Lv.52]
[増援③]ストーン・ヘッドマン[Lv.64]×2

バトルの報酬

経験値 240000　AP 400
ギル 6000
アイテム 戦鉱石×30、鉄生糸×30、
丈夫な皮×30

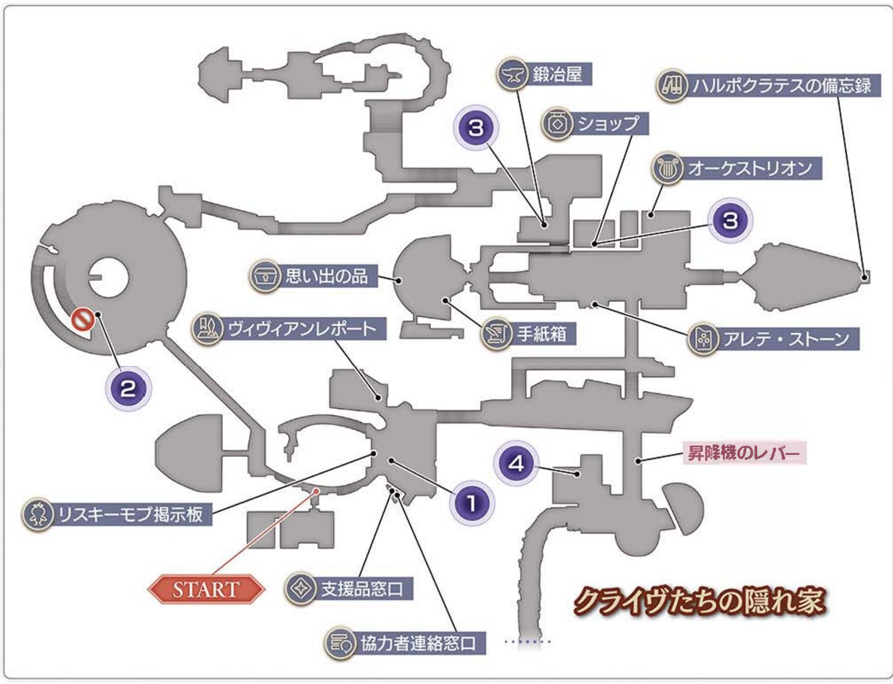


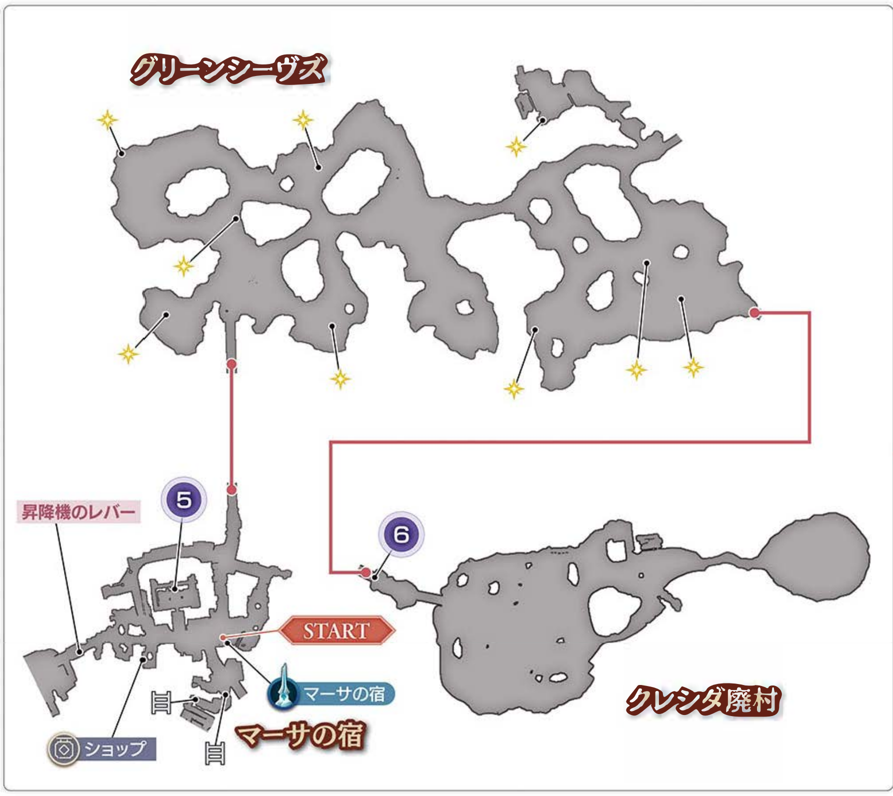
バトル フーゴ[Lv.65](→P.564)

バトルの報酬

経験値 120000　AP 540
ギル 8000
アイテム **アースシャード+、鉄生糸×70、**
メテオライト+×2




鍛冶屋
ハルポクラテスの備忘録
ショップ
オーケストリオン
3
3
思い出の品
2
ヴィヴィアンレポート
手紙箱
アレテ・ストーン
4
昇降機のレバー
1
リスキーモブ掲示板
START
支援品窓口
協力者連絡窓口
クライヴたちの隠れ家


グリーンシーヴズ
昇降機のレバー
5
6
START
マーサの宿
ショップ
マーサの宿
クレシダ廃村

P.261より

V-3 帰還

場所 | クライヴたちの隠れ家（→P.602）

- パーティ　クライヴ＋トルガル
- 解放　召喚獣タイタンの力（→P.157）
- モブ　プリンプリンス（→P.376）

POINT　リスキーモブのプリンプリンスを討伐したときには、濁った粘液を入手できる。そのほかに竜の尖爪、ヒヒイロカネ、茨貝の殻20個を持っていれば、鍛冶屋で腕輪のドレイクスレイヤーリストを作成することが可能だ。もしヒヒイロカネがなくても、V-4「砂塵に問う」開始後に入手のチャンスがある（→P.267）。

1 サロンでオットーと話す

2 アトリウムでミドと話す

- 入手　資材の覚書、ミドの依頼書と鉱石
- 更新　ショップ、鍛冶屋

33 ミドの工房

3 以下のことを行なう

- 取引所でカローンに資材の覚書を渡す
- 工房でブラックソーンにミドの依頼書と鉱石を渡す

4 桟橋で大工頭のバードルフと話す

◉ ワールドマップからマーサの宿へ行く

場所 | マーサの宿（→P.620）

5 黄金チョコボの寝床亭でマーサと話す

場所 | クレシダ廃村（→P.623）

6 バーナードと話す



P.265へ

FFチャレンジの場合

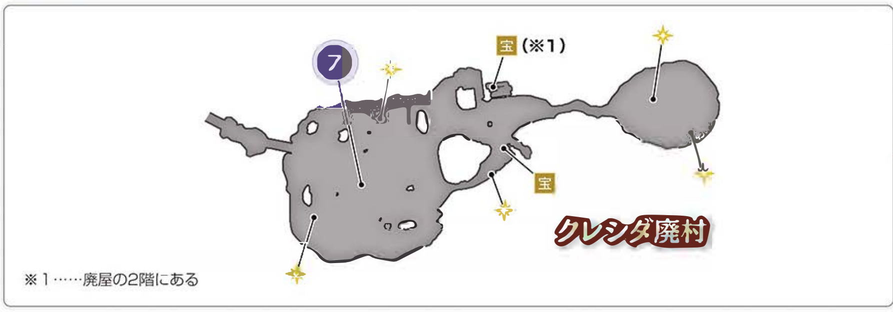


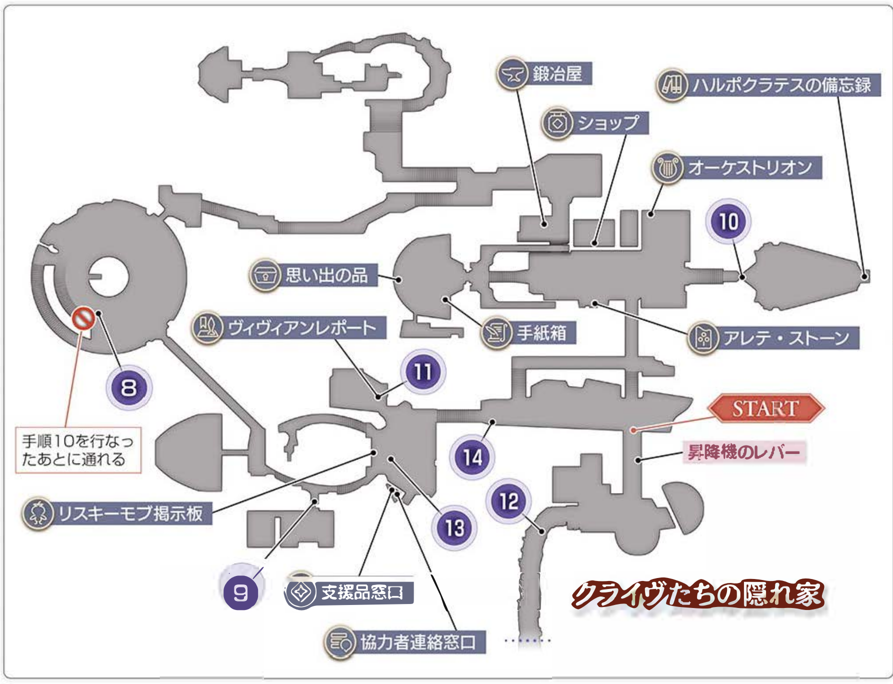









7
宝（※1）
宝
クレシダ廃村
※1……廃屋の2階にある


鍛冶屋
ハルポクラテスの備忘録
ショップ
オーケストリオン
10
思い出の品
手紙箱
ヴィヴィアンレポート
アレテ・ストーン
11
8
START
手順10を行なったあとに通れる
14
昇降機のレバー
12
リスキーモブ掲示板
13
9
支援品窓口
協力者連絡窓口
クライヴたちの隠れ家



P.263より

7 廃村に巣くう魔物と戦う

バトル バンパイアソーン[Lv.28]×4
+クレイクロウ[Lv.28]×4
+ヴァルチャー[Lv.28]×2
[増援]ヴィーヴル[Lv.28]

バトルの報酬

経験値 170 AP 90 ギル 390
アイテム 竜の尖爪、魔物の牙×30、
魔法灰×20、ギル虫

◉ ワールドマップからクライヴたちの隠れ家へ行く

場所 | クライヴたちの隠れ家(→P.602)

8 アトリウムでミドと話す クエスト達成

クエストの報酬

経験値 300 AP 0
ギル 0 名声 35
アイテム 土の吐息《ワインダップ》

クエスト 3-ï 薬師と医者と(→P.344)、
3-ï《剣》の覚悟(→P.344)

9 タルヤの医務室に入る

10 ハルポクラテスの書庫に入る

11 作戦室でヴィヴィアンと話す

12 桟橋でバイロンと話す

13 サロンでオットーと話す

14 デッキでバイロンと話す

パーティ クライヴ+トルガル+バイロン



◉ ワールドマップからヴェルクロイ砂漠へ行く

P.267へ

〈 FFチャレンジの場合 〉

バトル バンパイアソーン[Lv.67]×4
+クレイクロウ[Lv.67]×4
+ヴァルチャー[Lv.67]×2
[増援]ヴィーヴル[Lv.67]

バトルの報酬

経験値 68000 AP 180 ギル 780
アイテム 竜の尖爪+、魔物の牙×60、
魔法灰×40、古めかしいクリスタル

クエストの報酬

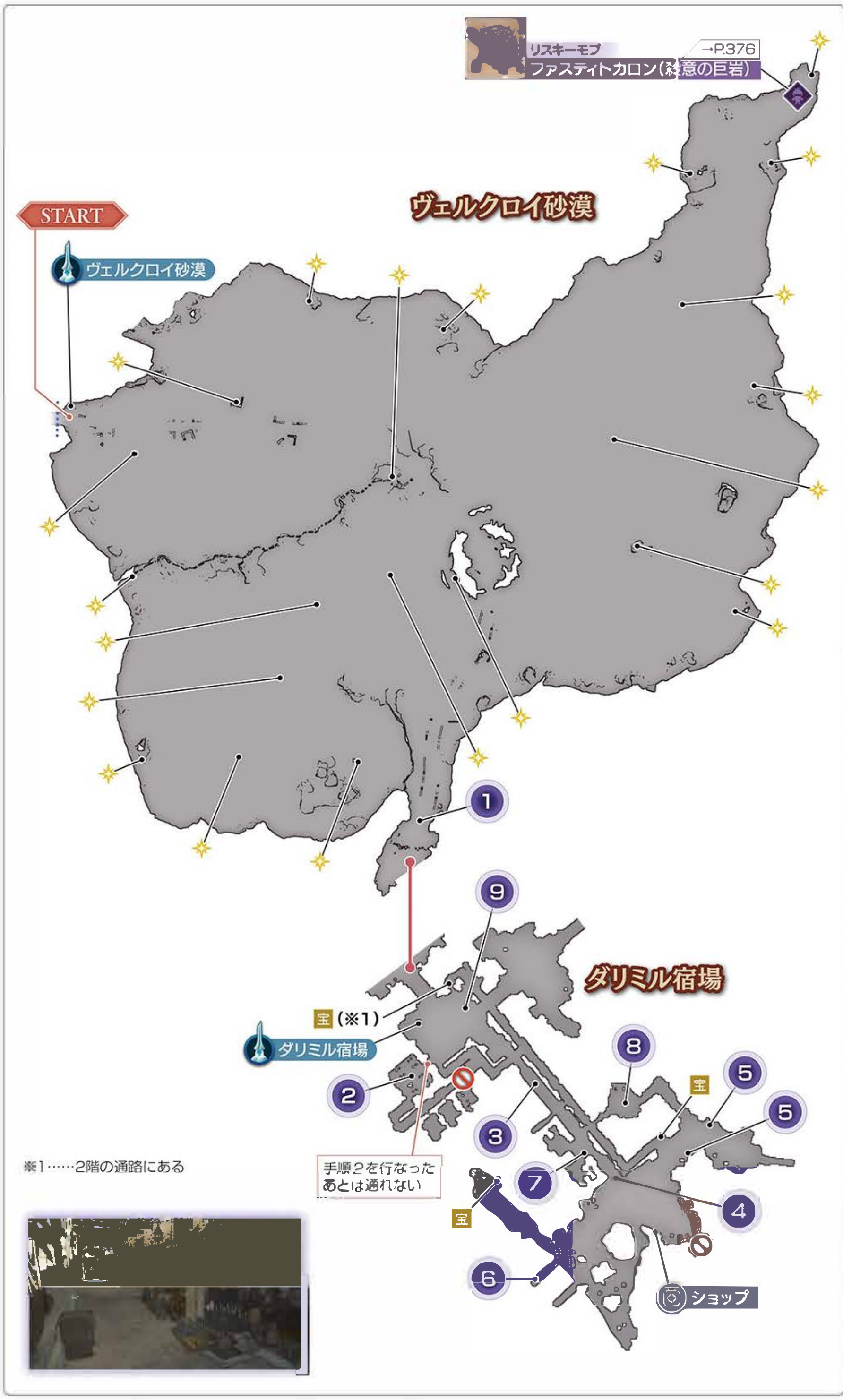
経験値 120000 AP 0
ギル 0 名声 35
アイテム 土の吐息《ワインダップ》







INDEX


リスキーモブ
ファスティトカロン（殺意の巨岩）
→P.376
ヴェルクロイ砂漠
START
ヴェルクロイ砂漠
1
9
ダリミル宿場
宝（※1）
ダリミル宿場
2
3
8
宝
5
5
7
4
宝
6
ショップ
※1……2階の通路にある
手順2を行なったあとは通れない

P.233より

V-4 砂塵に問う

場所｜ヴェルクロイ砂漠（→P.632）

モブ　ファスティトカロン（→P.376）

POINT　リスキーモブのファスティトカロンを討伐すれば、ヒヒイロカネが2個手に入る。ドレイクスレイヤーベルトやドレイクスレイヤーリストをまだ持っていない場合は、ほかの材料もそろえて鍛冶屋で作成しておきたい。

1 ダリミル宿場に入る

場所｜ダリミル宿場（→P.635）

2 致命の一刺亭でウォールード兵と戦う

パーティ　クライヴ

バトル　ウォールード・オスフレイ［Lv.28］×4

バトルの報酬

経験値 220　AP 24　ギル 500

アイテム　丈夫な皮×15

3 致命の一刺亭から出る

パーティ　クライヴ＋トルガル＋バイロン

4 南門に近づく

5 以下のことを行なう

- 荷造り中の行商人と話す
- 露店の店主と話す

6 桟橋で休憩中の船頭と話す

7 大浴場の前でフェルダと話す

8 娼館の前で謎の襲撃者と戦う

バトル　謎の襲撃者［Lv.28］×4

［増援］謎の襲撃者［Lv.28］×4

バトルの報酬

経験値 160　AP 48　ギル 192

アイテム　鉄生糸×32、ギル虫×2

9 余暇の広場へ行く

パーティ　クライヴ＋トルガル

P.269へ

FFチャレンジの場合





バトル　ウォールード・オスフレイ［Lv.67］×4

バトルの報酬

経験値 88000　AP 48　ギル 1000

アイテム　丈夫な皮×30



バトル　謎の襲撃者［Lv.67］×4

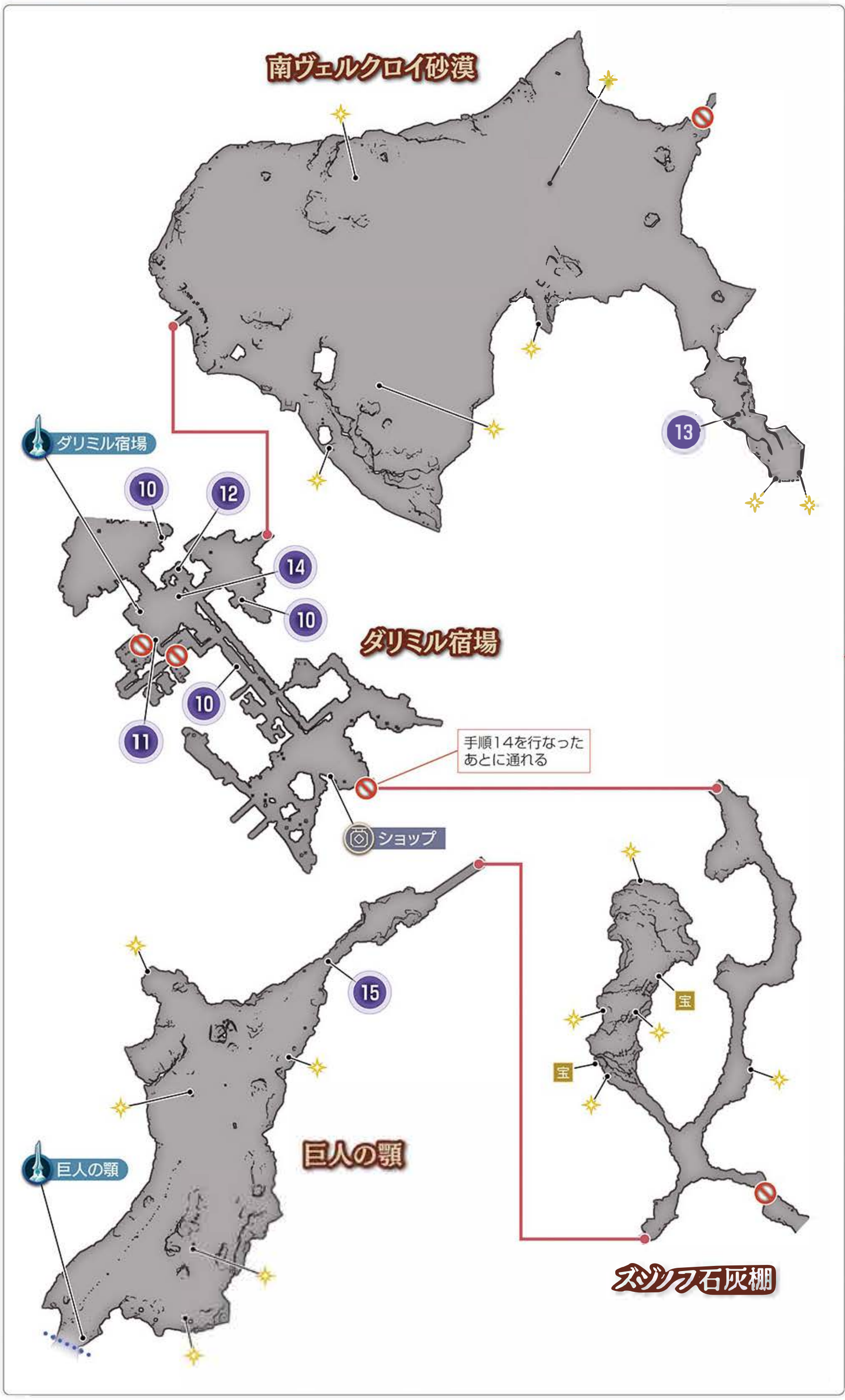
［増援］謎の襲撃者［Lv.67］×4

バトルの報酬

経験値 64000　AP 96　ギル 384

アイテム　鉄生糸×64、古めかしいクリスタル×2

INDEX


南ヴェルクロイ砂漠
ダリミル宿場
10
12
14
10
ダリミル宿場
10
11
13
手順14を行なったあとに通れる
ショップ
15
宝
宝
巨人の顎
巨人の顎
ズゾンフ石灰棚

P.267より

36 次の課題

10 以下のことを行なう
- 北門の外で噂好きの商人と話す
- 砂漠門の厩舎で上機嫌な厩番と話す
- ダリミルマーケットで客待ちの娼婦と話す

11 致命の一刺亭の前で若い給仕と話す（※1）

12 2階の通路でバイロンと話す
パーティ クライヴ＋トルガル＋バイロン

場所｜南ヴェルクロイ砂漠（→P.637）

13 クリスタルの取引場所で横流しをしている兵士と戦う
バトル ウォールード兵（一般）[Lv.28]×2
＋ウォールード軍 兵隊長[Lv.28]
＋フーゴの私兵[Lv.28]×2
[増援①]ウォールード兵（魔法）[Lv.28]×2
＋フーゴの私兵[Lv.28]×3
[増援②]ウォールード兵（一般）[Lv.28]×2
＋ウォールード軍用チョコボ[Lv.28]×2

バトルの報酬
経験値 300　AP 90　ギル 360
アイテム 魔物の牙×12、鉄生糸×40、魔法灰×4

場所｜ダリミル宿場（→P.635）

14 ルボルから信頼の証を受け取る クエスト達成
入手 ルボルのブローチ

クエストの報酬
経験値 300　AP 0
ギル 800　名声 15
アイテム 戦鉱石×80、メテオライト

クエスト 37 茨の難題（→P.345）、38 湯を沸かすほどの熱い奴（→P.346）

場所｜巨人の顎（→P.639）

15 バイロンと別れる
パーティ クライヴ＋トルガル

ワールドマップからマザークリスタル・ドレイクファングへ行く

P.271へ

※1……この手順は行なわなくてもいい

FFチャレンジの場合

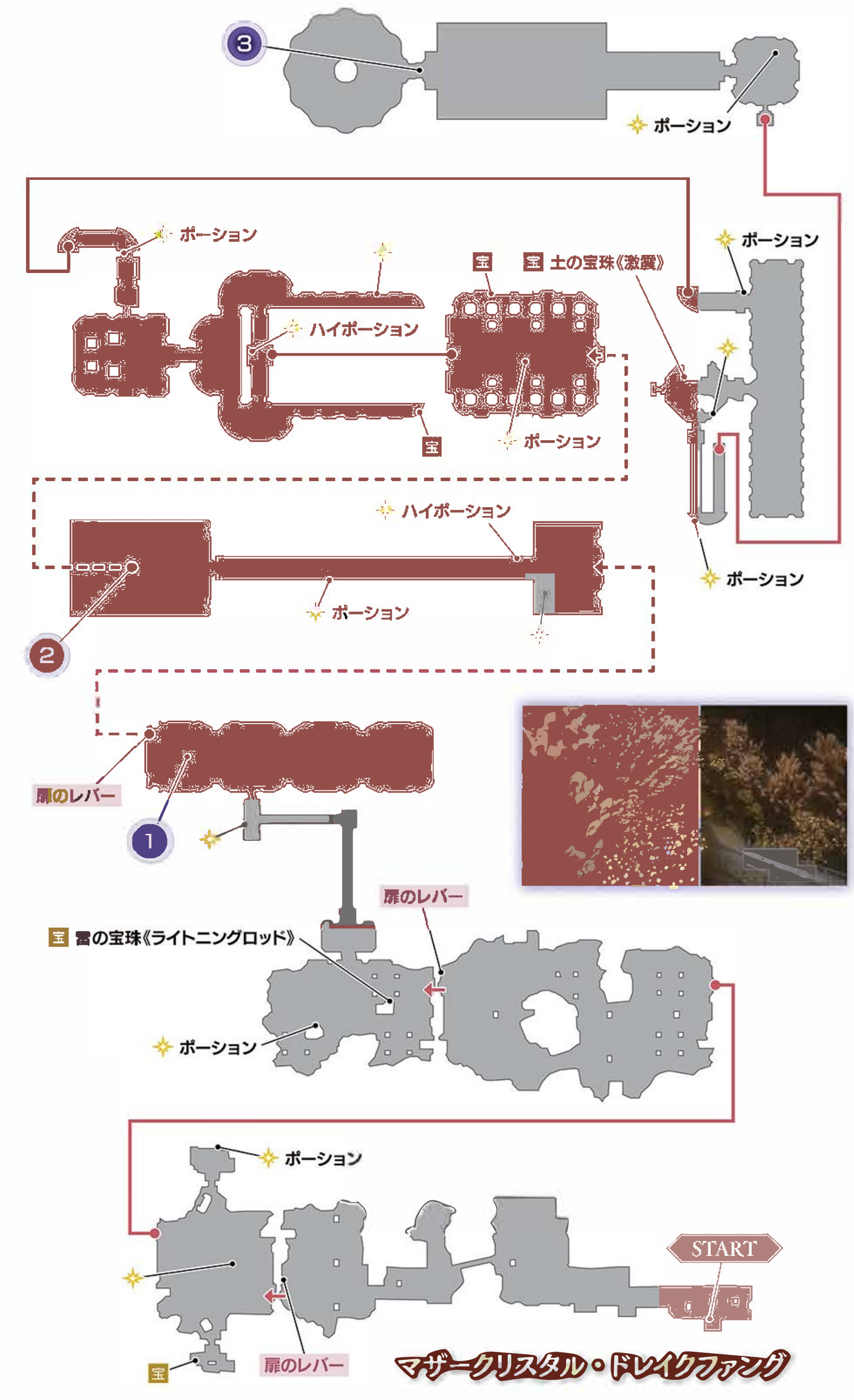


バトル ウォールード兵（一般）[Lv.67]×2
＋ウォールード軍 兵隊長[Lv.67]
＋フーゴの私兵[Lv.67]×2
[増援①]ウォールード兵（魔法）[Lv.67]×2
＋フーゴの私兵[Lv.67]×3
[増援②]ウォールード兵（一般）[Lv.67]×2
＋ウォールード軍用チョコボ[Lv.67]×2

バトルの報酬
経験値 120000　AP 180
ギル 720
アイテム 魔物の牙×24、鉄生糸×80、魔法灰×8

クエストの報酬
経験値 120000　AP 0
ギル 1600　名声 15
アイテム 戦鉱石×160、メテオライト＋





FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

P.239より

V-5 魔窟

場所 ステージ マザークリスタル・ドレイクファング (→P.680)

1 オーク・ウォーロードと戦う

バトル オーク・ウォーロード[Lv.28]

バトルの報酬

経験値 200 AP 60 ギル 1500

アイテム メテオライト×3

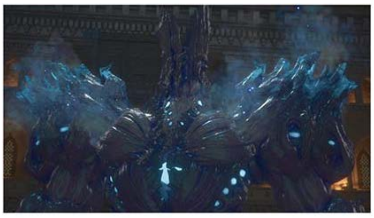
2 ダジボーグ城の広場でアンダーテイカーと戦う

バトル アンダーテイカー[Lv.28] (→P.565)

バトルの報酬

経験値 350 AP 170 ギル 3000

アイテム 雷の宝珠《サンダーストーム》、魔物の牙×18、魔法灰×18



3 ドレイクファング・クリスタル神殿の建物に入る

イフリートに顕現してタイタンと戦う

パーティ クライヴ

バトル 召喚獣タイタン[Lv.29] (→P.566)
→デビルタイタン[Lv.29] (→P.567)
→召喚獣タイタン[Lv.29] (→P.566)

バトルの報酬

経験値 2000 AP 300 ギル 5000

アイテム 憤怒の土塊×2、戦鉱石×40



ワールドマップからクライヴたちの隠れ家へ行く

P.275へ

FFチャレンジの場合

バトル オーク・ウォーロード[Lv.67]

バトルの報酬

経験値 28000 AP 120 ギル 3000

アイテム メテオライト＋×3

バトル アンダーテイカー[Lv.68] (→P.565)

バトルの報酬

経験値 120000 AP 340

ギル 6000

アイテム 雷の宝珠《サンダーストーム》、魔物の牙×36、魔法灰×36



バトル 召喚獣タイタン[Lv.68] (→P.566)
→デビルタイタン[Lv.68] (→P.567)
→召喚獣タイタン[Lv.68] (→P.566)

バトルの報酬

経験値 208000 AP 600

ギル 10000

アイテム 憤怒の土塊＋×2、戦鉱石×80





STORY PART VI

大陸暦878年③

風の大陸に残されたマザークリスタルは、クリスタル自治領が擁するドレイクテイルのみとなった。ダルメキア共和国のボクラド市場を経由して自治領島へ偵察に訪れたクライヴとジルは、反乱を起こした聖竜騎士団と、自我を失い暴走するバハムートに会敵する。この機を逃すまいと、騒乱に乗じてマザークリスタルの破壊を目指すクライヴたち。その上空には、バハムートを止めるべく戦うフェニックスの姿があった。ようやく面と向かって再会を果たしたクライヴとジョシュアは、力を合わせてバハムートの暴走を食い止め、ドレイクテイルを破壊する。

「見てるかい、シド。
奴さん、いい悪党の面構えに
なったじゃないか」









「ルサージュ卿、どうして……!?」



「生きていた……。
ふたりとも……生きて会えた……!
こんなに嬉しいことがあるか……!」

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

この時期のメインストーリー

- VI-1 決意を新たに(→P.274)
- VI-2 クリスタル自治領へ(→P.282)
- VI-3 慟哭の空(→P.286)

この時期の舞台





この時期の主要人物

クライヴ
Clive



仇敵フーゴの討伐を、かつての仲間の墓前に報告。その後、マザークリスタル・ドレイクテイルを偵察すべく、クリスタル自治領に向かう。

ジョシュア
Joshua



アルテマがふたたび動き出したことを察知。古い知人であるディオンに協力を求めるために、クリスタルロードを通って自治領島を目指す。

ディオン
Dion



ザンブレク皇国の皇子。民を顧みぬ悪政やオリヴィエの神皇即位を通じて、父シルヴェストルの変心の原因がアナベラにあると確信する。

オリヴィエ
Olivier



つねに退屈そうにしている、シルヴェストルとアナベラの息子。停戦調停の立役者として認められ、母のもくろみどおり神皇に即位した。

アナベラ
Anabella



息子オリヴィエを神皇に据え、自身は神皇太后の地位に就く。さらに、星詠を買収することで、ディオンに謀反の疑いをかけて排除を図る。

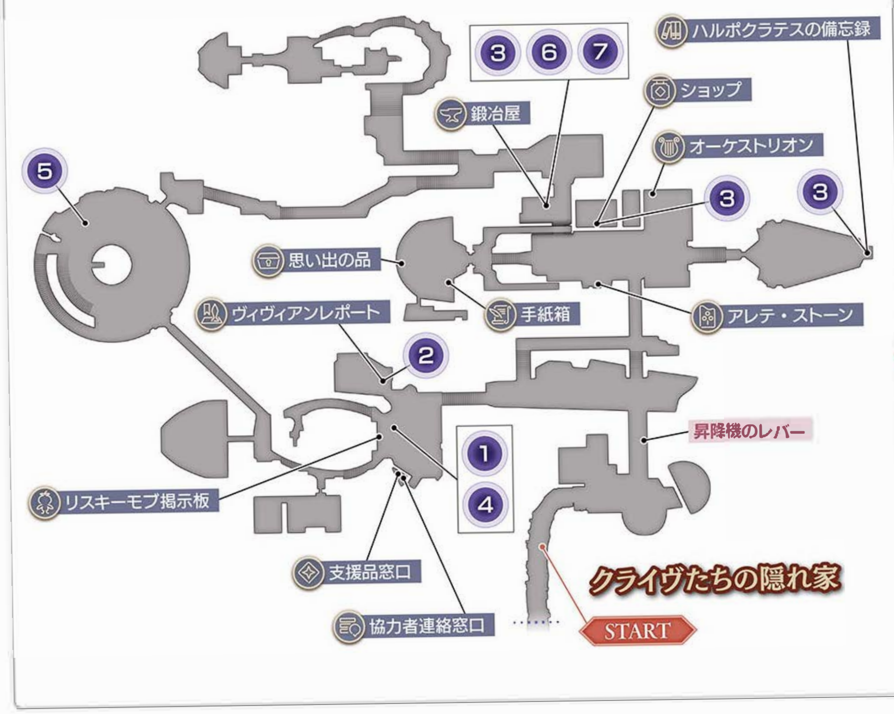
エルイーズ
Eloise



弟テオドールとともに、ボクラド市場で運び屋「赤の商隊」を営む。秘密裏にベアラーの保護活動も行なっており、クライヴたちの協力者となる。

INDEX

進行チャート



ハルポクラテスの備忘録
ショップ
鍛冶屋
オーケストリオン
思い出の品
手紙箱
アレテ・ストーン
ヴィヴィアンレポート
昇降機のレバー
リスキーモブ掲示板
支援品窓口
協力者連絡窓口
クライヴたちの隠れ家
START



P.271より

Ⅵ-1 決意を新たに

場所 | **クライヴたちの隠れ家**（→P.602）

パーティ クライヴ＋トルガル

モブ ソウルスティンガーズ（→P.377）、
グリマルキン（→P.377）、
ナイン・オブ・ナイヴズ（→P.378）、
アトラス（→P.378）

POINT リスキーモブのソウルスティンガーズは、コラパ牧地に出現する。出現場所の近くにはドラヴォズのオベリスクがあり、のちにクエストを進めるときなどに役立つので、ソウルスティンガーズを討伐しに行くときに立ち寄って起動させておくといいだろう。

1 サロンでオットーと話す

2 作戦室でヴィヴィアンと話す

更新 ショップ、鍛冶屋

3 以下のことを行なう

- 取引所でカローンと話す
- 工房でブラックソーンと話す
- 書庫でハルポクラテスと話す

4 サロンでオットーと話す

クエスト 39 純熟の果てに 前篇（→P.346）、
40 胸を焦がす形（→P.347）

5 ミドのダンジョンでミドと話す

入手 《ミスリルの鎧》の覚書

6 工房でブラックソーンに《ミスリルの鎧》の覚書を渡す

41 《ミスリルの鎧》をつくれ

7 工房でブラックソーンと話す

POINT 手順7では、オットーとガブのどちらと一緒に南ヴェルクロイ砂漠へ星の屑を採りに行くかを決める。ここで選んだ相手によって、手順10などでの会話の内容が変わるのだ。

P.277へ

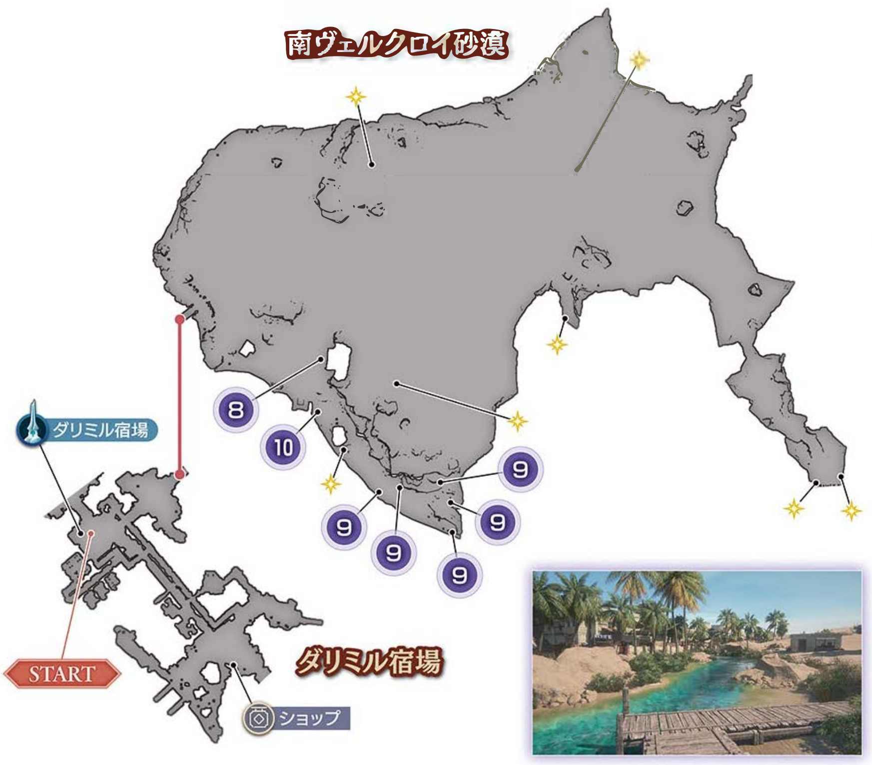
FFチャレンジの場合

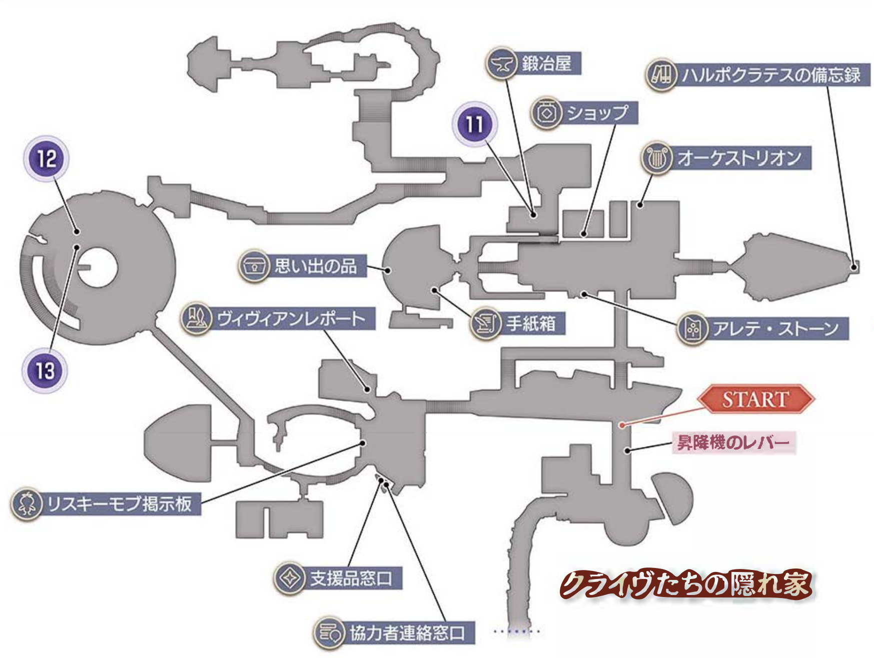









南ヴェルクロイ砂漠
ダリミル宿場
8
10
9
9
9
9
9
START
ダリミル宿場
ショップ


鍛冶屋
ハルポクラテスの備忘録
11
ショップ
12
オーケストリオン
思い出の品
ヴィヴィアンレポート
手紙箱
アレテ・ストーン
13
START
昇降機のレバー
リスキーモブ掲示板
支援品窓口
協力者連絡窓口
クライヴたちの隠れ家

P.275より

ワールドマップからダリミル宿場へ行く

場所 | ダリミル宿場（→P.635）〜南ヴェルクロイ砂漠（→P.637）

8 廃屋の前でオットーまたはガブと話す

9 5ヵ所で星の屑を採取する

入手 星の屑×5

10 オットーまたはガブに星の屑を渡す

ワールドマップからクライヴたちの隠れ家へ行く

場所 | クライヴたちの隠れ家（→P.602）

11 工房でブラックソーンと話す クエスト達成

クエストの報酬

経験値	500	AP	500
ギル	800	名声	40
アイテム	蛮族通貨、黒水、ギル虫		

12 ミドのダンジョンでミドと話す

13 研究助手のヘレナと話す



42《ミスリルの兜》をつくれ

ロストウィング近郊のロベール林道へ向かう

POINT 手順13のあとは、ロベール林道の遺跡付近にいる研究助手のヘレナのもとへ向かうことになる。目的の場所には、ワールドマップでロストウィングに行き、カッター門を出て林道を進めばたどり着けるが、ノルヴァーン砦・西門のオベリスクが起動ずみなら、そちらから訪れるほうが近道だ。

P.279へ

FFチャレンジの場合





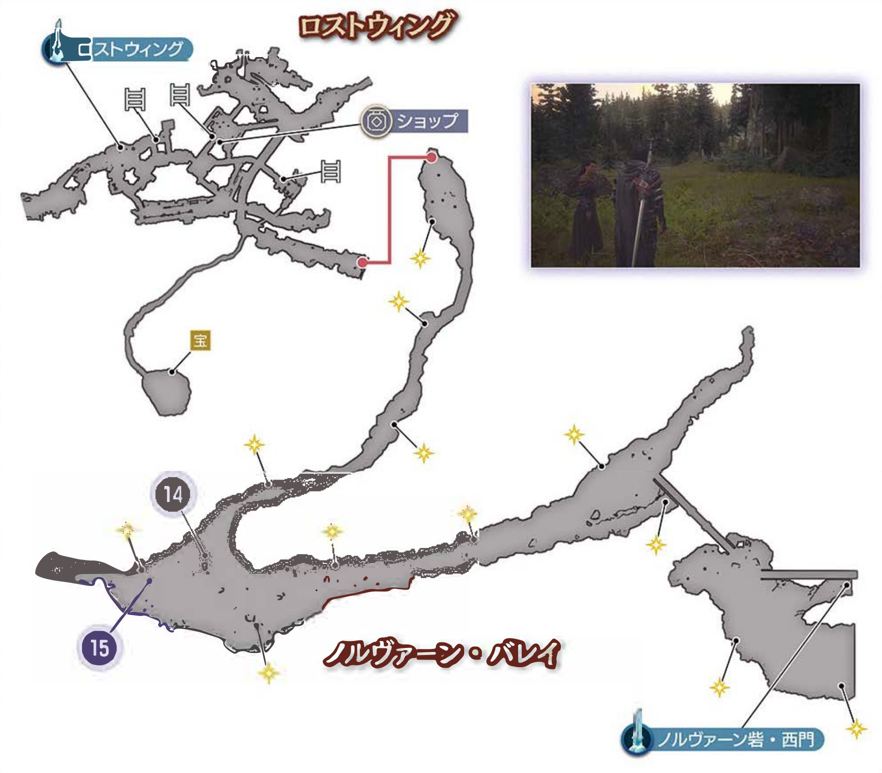
クエストの報酬

経験値	200000	AP	1000
ギル	1600	名声	40
アイテム	遺跡の欠片、琥珀、古めかしいクリスタル		

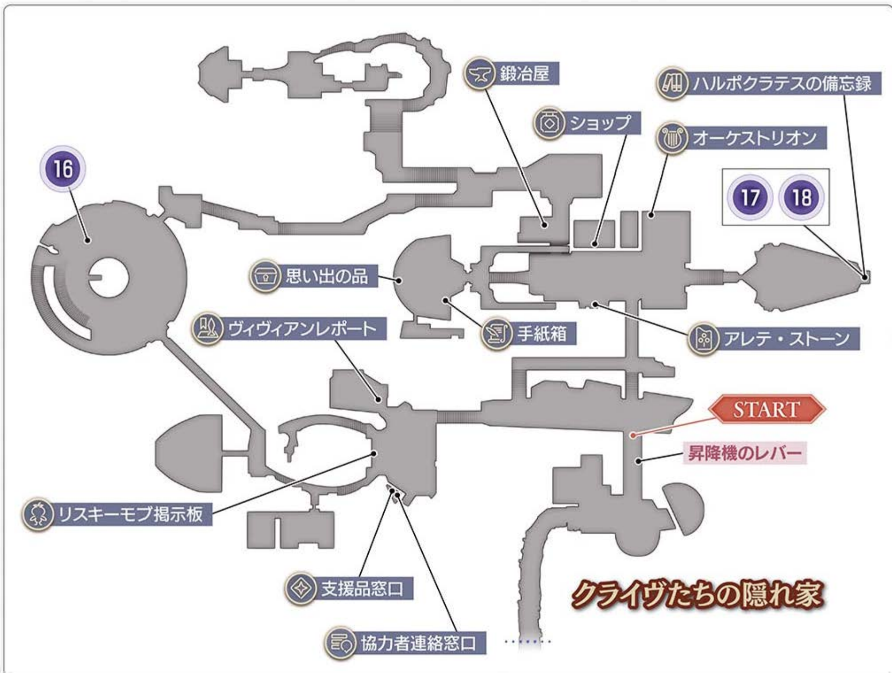




INDEX



ロストウィング
ロストウィング
ショップ
宝
14
15
ノルヴァーン・バレイ
ノルヴァーン砦・西門



鍛冶屋
ハルポクラテスの備忘録
ショップ
オーケストリオン
16
17
18
思い出の品
手紙箱
アレテ・ストーン
ヴィヴィアンレポート
START
昇降機のレバー
リスキーモブ掲示板
支援品窓口
協力者連絡窓口
クライヴたちの隠れ家

P.217より

場所 | **ノルヴァーン・バレイ** (→P.607)

14 ロベール林道で研究助手のヘレナと話す

15 遺跡に近づいてワイルドアーリマンと戦う

クエスト達成

バトル ワイルドアーリマン[Lv.30]

バトルの報酬

経験値 150 AP 30 ギル 28

アイテム 丈夫な皮×5、魔法灰×10

クエストの報酬

経験値 600 AP 0

ギル 0 名声 40

アイテム ブレイブチャーム、メテオライト

FFチャレンジの場合

バトル ワイルドアーリマン[Lv.70]

バトルの報酬

経験値 60000 AP 60 ギル 56

アイテム 丈夫な皮×10、魔法灰×20

クエストの報酬

経験値 240000 AP 0

ギル 0 名声 40

アイテム ブレイブチャーム、メテオライト＋

ワールドマップからクライヴたちの隠れ家へ行く

場所 | **クライヴたちの隠れ家** (→P.602)

16 ミドのダンジョンでミドと話す

入手 《ミスリルの盾》の覚書

17 書庫でハルポクラテスに《ミスリルの盾》の覚書を渡す

43 《ミスリルの盾》をつくれ

18 ハルポクラテスと話す

POINT 手順18では、ノースリーチへ一緒に行く人物を、ジルとタルヤのふたりから選ぶ。ここで選んだ相手によって、手順21などでの会話の内容が変わるのだ。





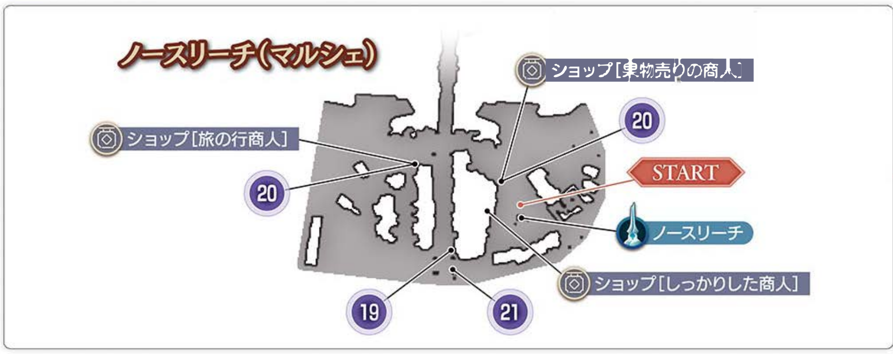


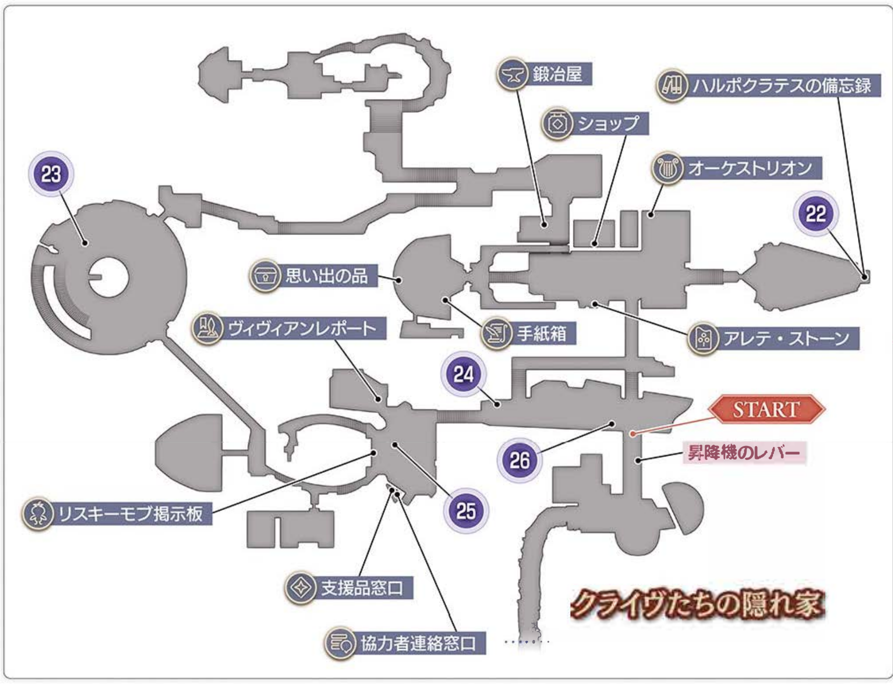


ワールドマップからノースリーチへ行く

P.281へ

INDEX


ノースリーチ(マルシェ)
ショップ[果物売りの商人]
ショップ[旅の行商人]
20
20
START
ノースリーチ
ショップ[しっかりした商人]
19
21


鍛冶屋
ハルポクラテスの備忘録
ショップ
23
オーケストリオン
22
思い出の品
手紙箱
アレテ・ストーン
ヴィヴィアンレポート
24
START
26
昇降機のレバー
リスキーモブ掲示板
25
支援品窓口
協力者連絡窓口
クライヴたちの隠れ家



P.279より

場所｜**ノースリーチ**（→P.614）

19 マルシェでジルまたはタルヤと話す

20 以下のことを行なう
- ◆ 旅の行商人からにんにくを10ギルで買う
- ◆ 果物売りの商人からピピオの実を20ギルで買う

21 マルシェでジルまたはタルヤににんにくとピピオの実を渡す

◉ ワールドマップからクライヴたちの隠れ家へ行く

場所｜**クライヴたちの隠れ家**（→P.602）

22 書庫でハルポクラテスと話す　クエスト達成

クエストの報酬

経験値	400	AP	500
ギル	800	名声	40
アイテム	黒水、ギル虫×2		

23 ミドのダンジョンでミドと話す

24 デッキでミドと話す

クエスト 44 大工房増進せよ（→P.348）、
45 相棒の秘密（→P.348）、
45 陰の立役者（→P.349）、
47 鍛冶師と切磋（→P.349）

モブ ボムキング（→P.379）

POINT クエスト44「大工房増進せよ」を達成して改良薬鞄を入手すると、ポーション、ハイポーション、ちからの薬、まもりの薬の最大所持数が増える（→P.441）。また、クエスト47「鍛冶師と切磋」を達成するとエクスカリバーの書が手に入り、鍛冶屋で武器のエクスカリバーが作成可能になる。どちらもぜひ入手したい。

25 サロンでオットーと話す

26 デッキで渡し守のオボルスと話す

◉ ワールドマップから旧隠れ家跡地へ行く

◉ ワールドマップからレトニ峡谷へ行く

P.283へ

FFチャレンジの場合



クエストの報酬

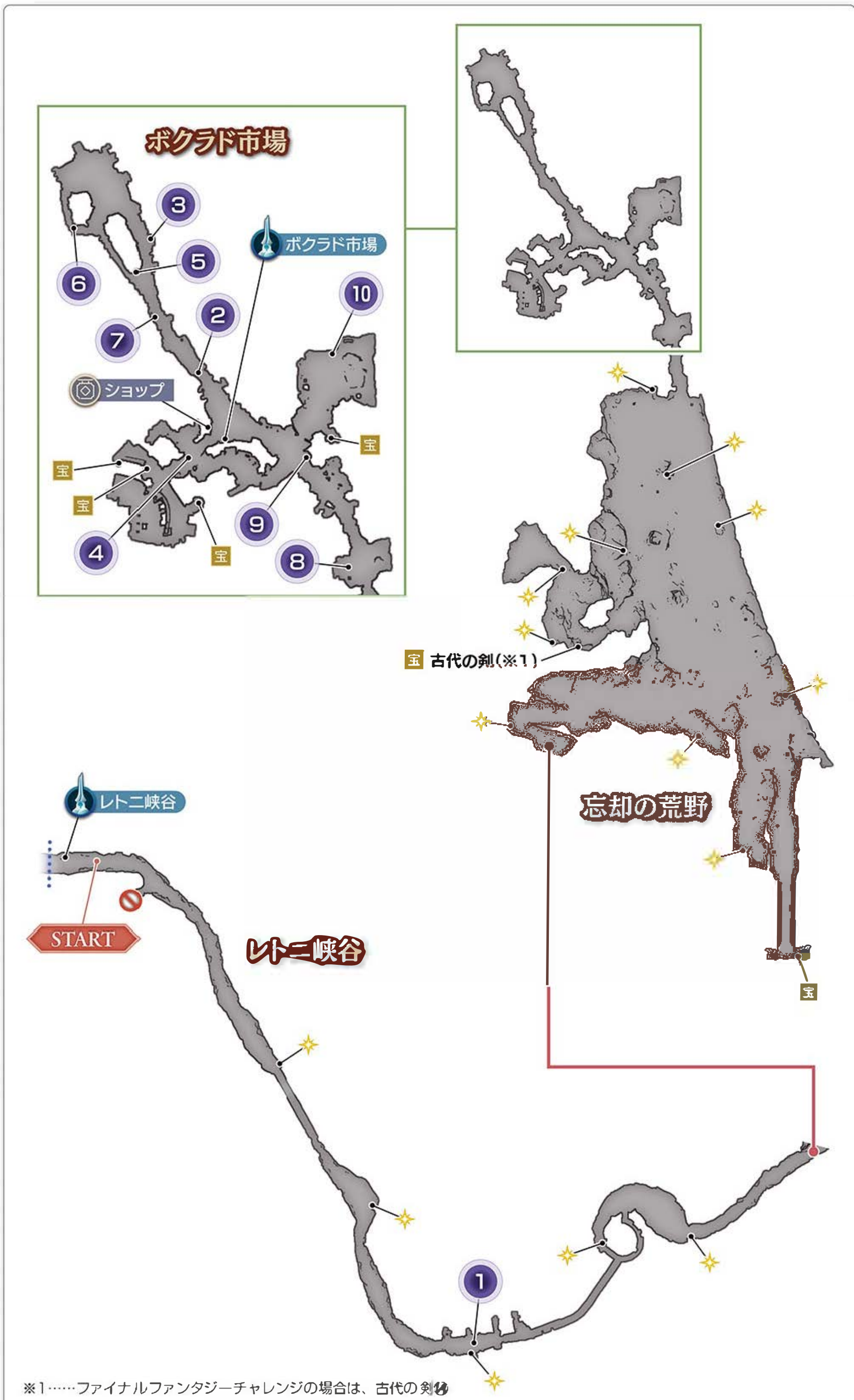
経験値	160000	AP	1000
ギル	1600	名声	40
アイテム	琥珀、古めかしいクリスタル×2		







INDEX



※1……ファイナルファンタジーチャレンジの場合は、古代の剣

P.261より

VI-2 クリスタル自治領へ

場所 | レトニ峡谷 (→P.640)

パーティ クライヴ+トルガル+ジル

クエスト 48 ツヴェッコとヨナシュ (→P.350)

1 野盗と戦う

バトル デザートレイダー(一般)[Lv.30]×3
+デザートジン[Lv.30]
[増援]デザートレイダー(魔法)[Lv.30]×2

バトルの報酬

経験値 720 AP 24 ギル 500
アイテム 鉄生糸×15

FFチャレンジの場合

バトル デザートレイダー(一般)[Lv.70]×3
+デザートジン[Lv.70]
[増援]デザートレイダー(魔法)[Lv.70]×2

バトルの報酬

経験値 223000 AP 48
ギル 1000
アイテム 鉄生糸×30

場所 | ボクラド市場 (→P.642)

2 行商門へ向かう

3 乗合広場の近くでグツと話す

4 赤の商隊の建物に近づく

入手 エルイーズのブローチ







49 奪われた商人札

5 市場の家具屋と話す

6 市場の魚屋と話す

7 子どもたちに聞きこみをする

POINT この場面で話が聞ける子どもは、おとなしそうな少女、そっけない少年、元気のない少年の3人。彼らのうち、おとなしそうな少女から話を聞けば、つぎの手順へ進める。

8 市場の入口でホンザに近づく

パーティ クライヴ+トルガル

9 チョコボの牧者と話す(※2)

10 チョコボの放牧地でホンザに近づく クエスト達成

パーティ クライヴ+トルガル+ジル

クエストの報酬

経験値 350 AP 0
ギル 800 名声 15
アイテム メテオライト

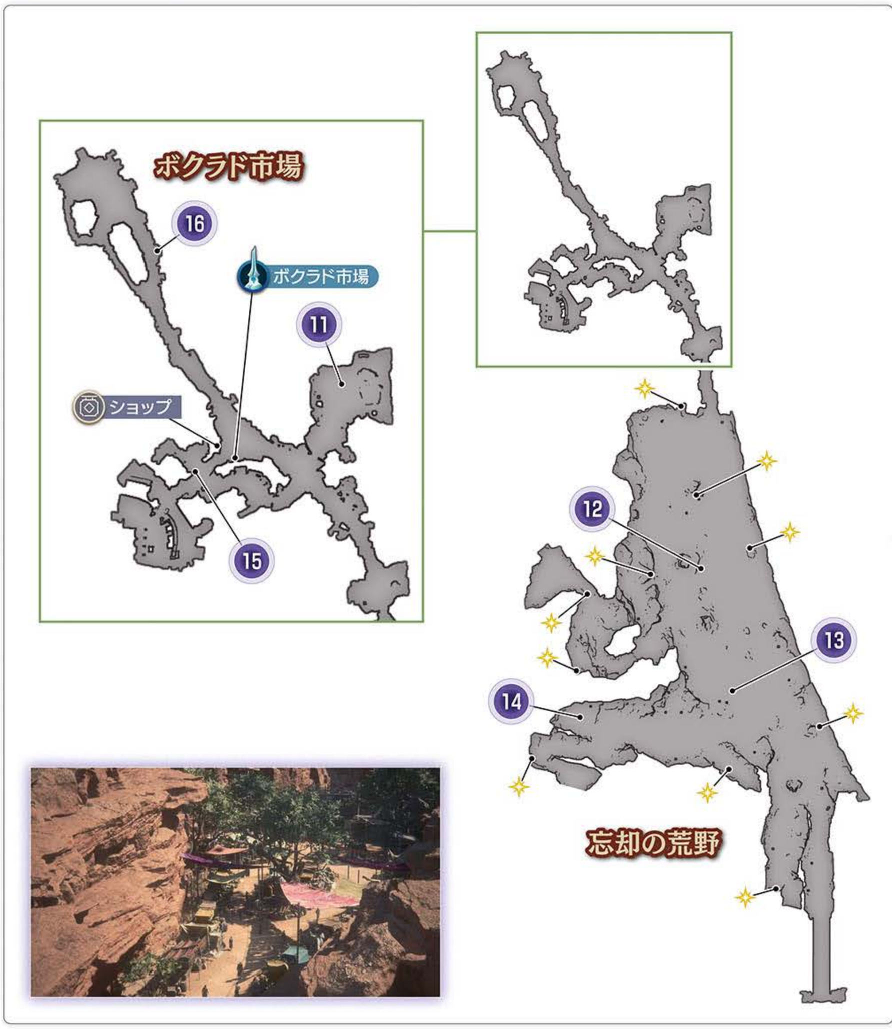
FFチャレンジの場合

クエストの報酬

経験値 144000 AP 0
ギル 1600 名声 15
アイテム メテオライト+

P.285へ

※2……この手順は行なわなくてもいい


ボクラド市場
16
ボクラド市場
11
ショップ
15
12
13
14
忘却の荒野



P.283より

11 テオドールと話す

パーティ クライヴ＋トルガル＋ジル
＋テオドール（ゲスト）

POINT テオドールは、ゲストとしてパーティメンバーに加わる。彼が同行するのはダルメキア共和国領内だけで、ほかの地域へ移動した場合は、いったんパーティからいなくなる。

50 運び屋の誇りにかけて

場所 | 忘却の荒野（→P.641）

12 砂礫旅団の根城を探す

バトル 砂礫旅団員（一般）[Lv.30]×4

FFチャレンジの場合：バトル 砂礫旅団員（一般）[Lv.70]×4

13 砂礫旅団の根城を探す

バトル 砂礫旅団員（一般）[Lv.30]×4
＋砂礫旅団員（魔法）[Lv.30]×2

FFチャレンジの場合：バトル 砂礫旅団員（一般）[Lv.70]×4
＋砂礫旅団員（魔法）[Lv.70]×2

14 根城の砂礫旅団員と戦う

バトル 砂礫旅団員（一般）[Lv.30]×3
＋砂礫旅団長[Lv.30]

バトルの報酬

経験値 180 AP 36 ギル 156
アイテム 鉄生糸×16、魔法灰×8、ギル虫×2

FFチャレンジの場合：バトル 砂礫旅団員（一般）[Lv.70]×3
＋砂礫旅団長[Lv.70]

バトルの報酬

経験値 72000 AP 72 ギル 312
アイテム 鉄生糸×32、魔法灰×16、
古めかしいクリスタル×2

場所 | ボクラド市場（→P.642）

15 赤の商隊の前でエルイーズと話す クエスト達成

入手 姉弟のブローチ

クエストの報酬

経験値 450 AP 0
ギル 0 名声 20
アイテム グツの商人札、
雷の吐息《サンダーストーム》、
メテオライト

FFチャレンジの場合：クエストの報酬

経験値 180000 AP 0
ギル 0 名声 20
アイテム グツの商人札、
雷の吐息《サンダーストーム》、
メテオライト＋

パーティ クライヴ＋トルガル＋ジル
クエスト 51 ゼメキス浪漫回遊記（→P.351）、
52 哀楽の行き交う街（→P.351）、
53 生きとし生ける（→P.352）

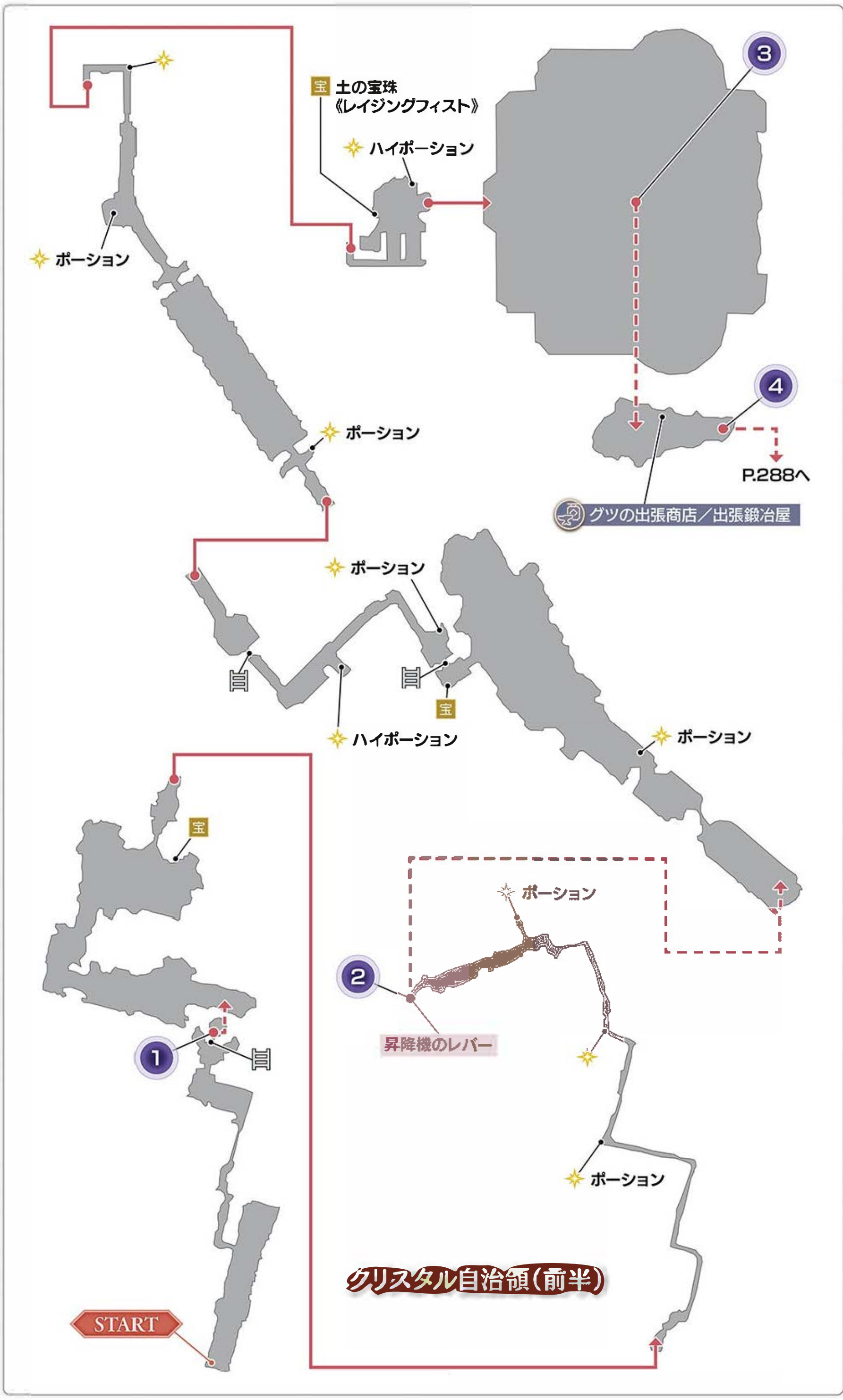
16 乗合広場の近くでグツと話す

ワールドマップからクリスタル自治領へ行く

P.287へ







FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

P.233より

Ⅵ-3 慟哭の空

場所 | ステージ クリスタル自治領(→P.682)

1 鐘塔から街の様子を見る

2 レバーを調べて昇降機で橋の上にのぼる

3 ホワイトドラゴンと戦う

バトル ホワイトドラゴン[Lv.30](→P.568)

バトルの報酬

経験値 1500 AP 200 ギル 3200
アイテム 聖竜の骨×3、魔物の牙×20、丈夫な皮×20

4 レムナントでジルと話して「すぐに行く」を選ぶ

更新 ショップ、鍛冶屋

POINT 手順4を行なう前にグツに話しかけると、出張商店と出張鍛冶屋を利用できる。クライヴたちの隠れ家にあるショップや鍛冶屋と品ぞろえは同じだが、このタイミングで新商品が追加されているので、ほしいものがあれば購入したり作成・強化したりしておこう。

P.289へ

FFチャレンジの場合



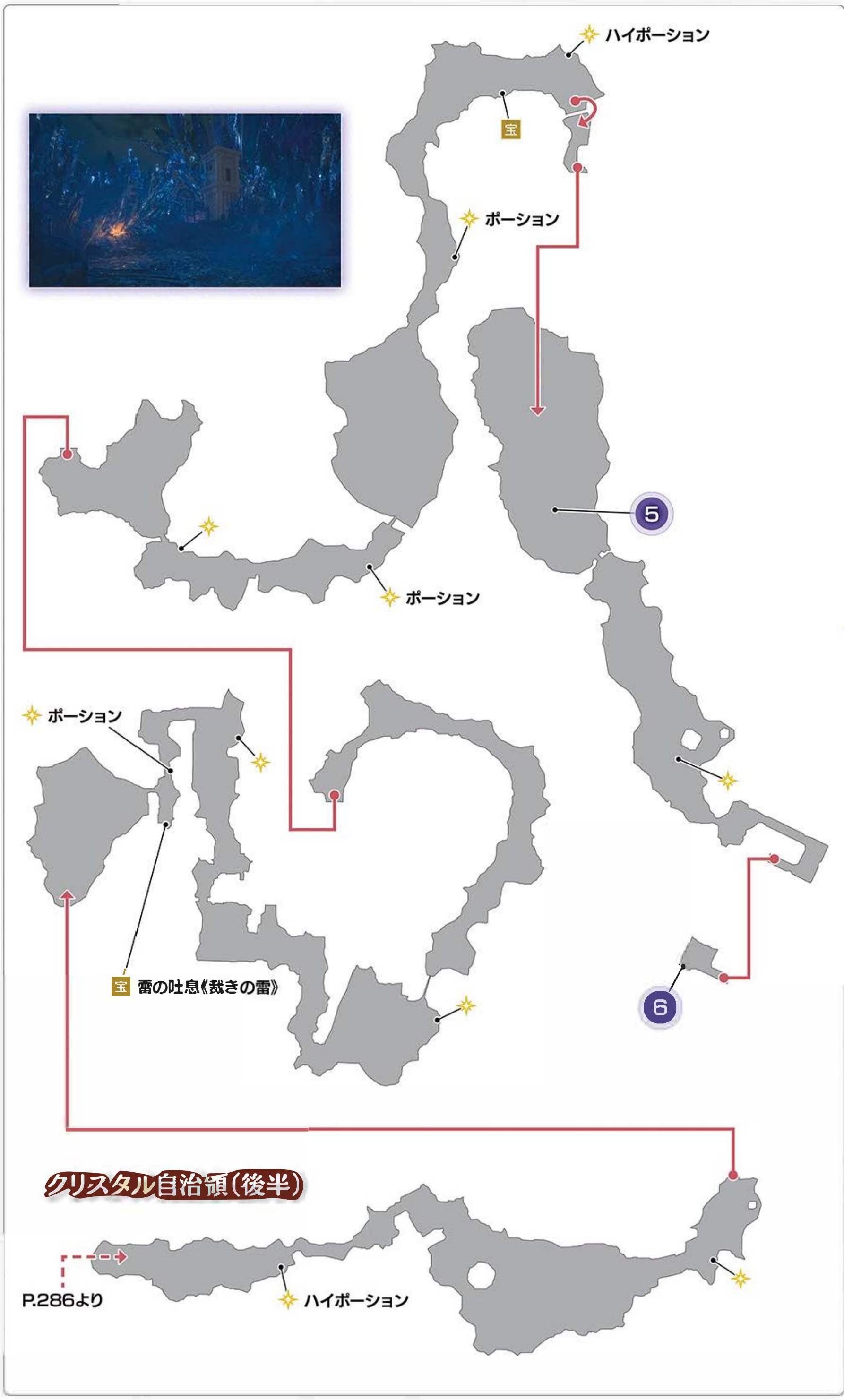
バトル ホワイトドラゴン[Lv.71](→P.568)

バトルの報酬

経験値 60000 AP 400 ギル 6400
アイテム 聖竜の骨+×3、魔物の牙×40、丈夫な皮×40






ハイポーション
宝
ポーション
ポーション
ポーション
宝 雷の吐息《裁きの雷》
5
6
クリスタル自治領（後半）
P.286より
ハイポーション

P.287より

5 レムナントでネクロフォビアと戦う

バトル ネクロフォビア[Lv.31](→P.569)

バトルの報酬

経験値 1500 AP 180 ギル 3000

アイテム 土の宝珠《ワインダップ》、戦鉱石×20、魔法灰×20

6 神皇宮の一室に入る



フェニックスと一緒に召喚獣バハムートと戦う

パーティ クライヴ+ジョシュア

バトル 召喚獣バハムート[Lv.32](→P.570)

バトルの報酬

経験値 2000 AP 100 ギル 2500

アイテム 魔物の牙×50、メテオライト×5

POINT このバトルでは、基本的にクライヴがイフリートに顕現してバハムートと戦うが、途中でフェニックスを操作する場面もある。



フェニックスと融合してイフリート・リズンになり、召喚獣バハムートと戦う

バトル 召喚獣バハムート[Lv.32](→P.570)

バトルの報酬

経験値 3000 AP 300 ギル 3000

アイテム ライトシャード、戦鉱石×50、魔法灰×50

ワールドマップからクライヴたちの隠れ家へ行く

P.293へ

FFチャレンジの場合

バトル ネクロフォビア[Lv.72](→P.569)

バトルの報酬

経験値 60000 AP 360 ギル 6000

アイテム 土の宝珠《ワインダップ》、戦鉱石×40、魔法灰×40



バトル 召喚獣バハムート[Lv.72](→P.570)

バトルの報酬

経験値 200000 AP 200

ギル 4500

アイテム 魔物の牙×100、メテオライト+×5



バトル 召喚獣バハムート[Lv.72](→P.570)

バトルの報酬

経験値 400000 AP 600

ギル 5500

アイテム ライトシャード+、戦鉱石×100、魔法灰×100



INDEX



STORY PART Ⅶ

大陸暦878年④

アルテマが引き起こした原初の楔により、ヴァリスゼアの空は変容し、各地でアカシアやアルテマの眷属が跋扈しはじめていた。そんな折、自由都市カンベルがアカシアに襲われたとの一報が入る。クライヴはカンベルに駆けつけるが、襲撃の首謀者バルナバスに打ち倒され、ジルが虜囚となってしまう。ミドが造った高速外洋航行船エンタープライズで旗艦アインヘリアルを追い、ジルの救出に向かうクライヴ。ふたたびバルナバスと対峙し、その実力差に圧倒されるも、何とかジルとともに撤退。灰の大陸の影の海岸にたどり着いたふたりは、お互いの想いを確かめ合った。

「アルテマは、兄さんの持つ
“特別な肉体”を利用して、
何か遠大な目的を果たそうとしてる」





「御方のおっしゃるとおり、
その思念を断ち切るほかないようだ」



「君に誓うよ。
俺は最後まで、この運命と戦う。
君と、生きるために。」









FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

この時期のメインストーリー

- Ⅶ-1 鳴動する世界 (→P.292)
- Ⅶ-2 光と闇と (→P.300)
- Ⅶ-3 カンベル陥落 (→P.302)
- Ⅶ-4 小さな希望 (→P.304)
- Ⅶ-5 エンタープライズ出港せよ (→P.306)
- Ⅶ-6 深淵 (→P.306)

この時期の舞台





この時期の主要人物

クライヴ
Clive



協力者からの救援要請に応じ、各地で事態の収拾に奔走。その後、ミドたちを救うべく、アカシアに襲われた自由都市カンベルへ急行する。

ジョシュア
Joshua



自治領島での戦いで疲弊した身体を休めたのち、クライヴとともに自由都市カンベルへ。途中、タボールで配下の不死鳥教団員に指示を出す。

ミド
Mid



アイアンワークス造船所にて、高速外洋航行船エンタープライズを建造。船の完成を目前にして、ウォールード軍の襲撃を受ける。

シリル
Cyril



ダルメキア共和国の辺境の村タボールに身を隠す、不死鳥教団の右筆。宗主ジョシュアの命を受け、アルテマの調査や諜報活動を行なう。

スレイプニル
Sleipnir

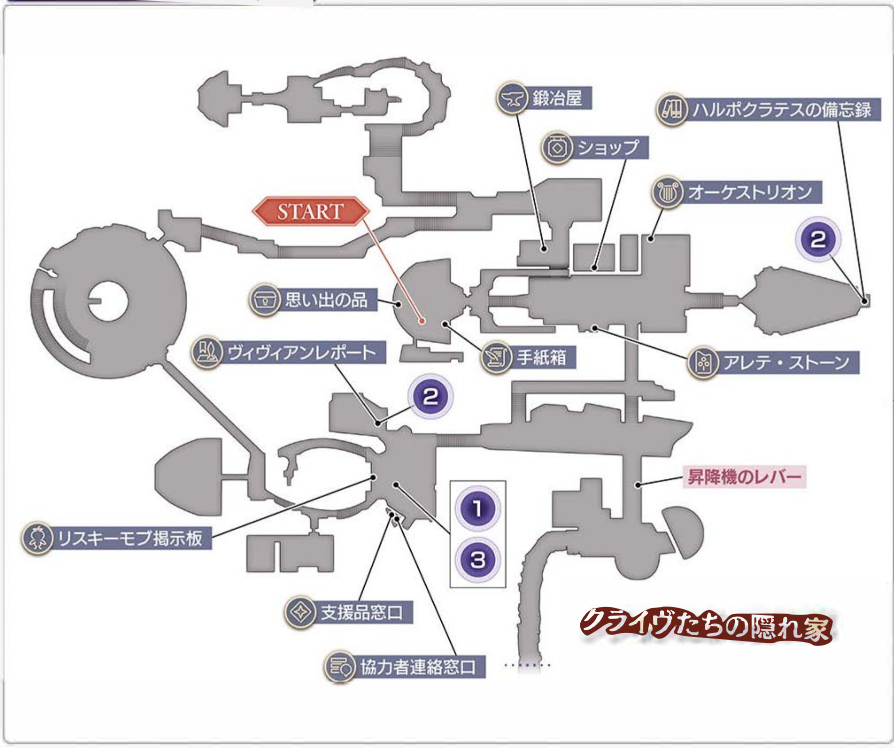


国王バルナバスの側近であるウォールード王国の騎士長。アカシア化した軍を率いて自由都市カンベルを蹂躙し、豪商や評議員を惨殺した。

バルナバス
Barnabas



自由都市カンベルへ侵攻した、ウォールード王国の国王。クライヴの力を見定めるような態度を取り、ケタちがいの実力で彼を一蹴する。


START
鍛冶屋
ハルポクラテスの備忘録
ショップ
オーケストリオン
2
思い出の品
手紙箱
アレテ・ストーン
ヴィヴィアンレポート
2
昇降機のレバー
1
3
リスキーモブ掲示板
支援品窓口
協力者連絡窓口
クライヴたちの隠れ家



P.289より

Ⅶ-1　鳴動する世界

場所｜クライヴたちの隠れ家(→P.602)

- パーティ　クライヴ+トルガル+ジル
- 開放　召喚獣バハムートの力(→P.164)
- 更新　ショップ、鍛冶屋
- モブ　テン・オブ・クラブズ(→P.379)、マーゲスブラザーズ(→P.380)、スヴァローグ(→P.380)

POINT　Ⅶ-1「鳴動する世界」を開始した直後から手順3を終えるまでのあいだは、ワールドマップでの移動は行なえない。

1 サロンでオットーと話す

2 以下のことを行なう

- 作戦室でヴィヴィアンと話す
- 書庫でハルポクラテスと話す

3 サロンでオットーと話す

- 開放　クロノス石塔群(→P.410)

POINT　オットーと話すと、マーサの宿、ノースリーチ、ダリミル宿場の3カ所で、アイコンが赤色のクエストが発生する。物語を進めるには、これらのクエストをすべて達成する必要があるのだ。なお、3つのクエストは、どれから進めてもかまわない。

POINT　このタイミングで、各地にある謎の石塔が光を放ちはじめる。これらの石塔を調べると「特定の召喚獣の力だけを使い、制限時間内に敵を倒していく試練」に挑める。それらの試練を踏破すれば、貴重なアクセサリが手に入るので、物語を進める合間に挑戦してみよう。



P.295へ

FFチャレンジの場合

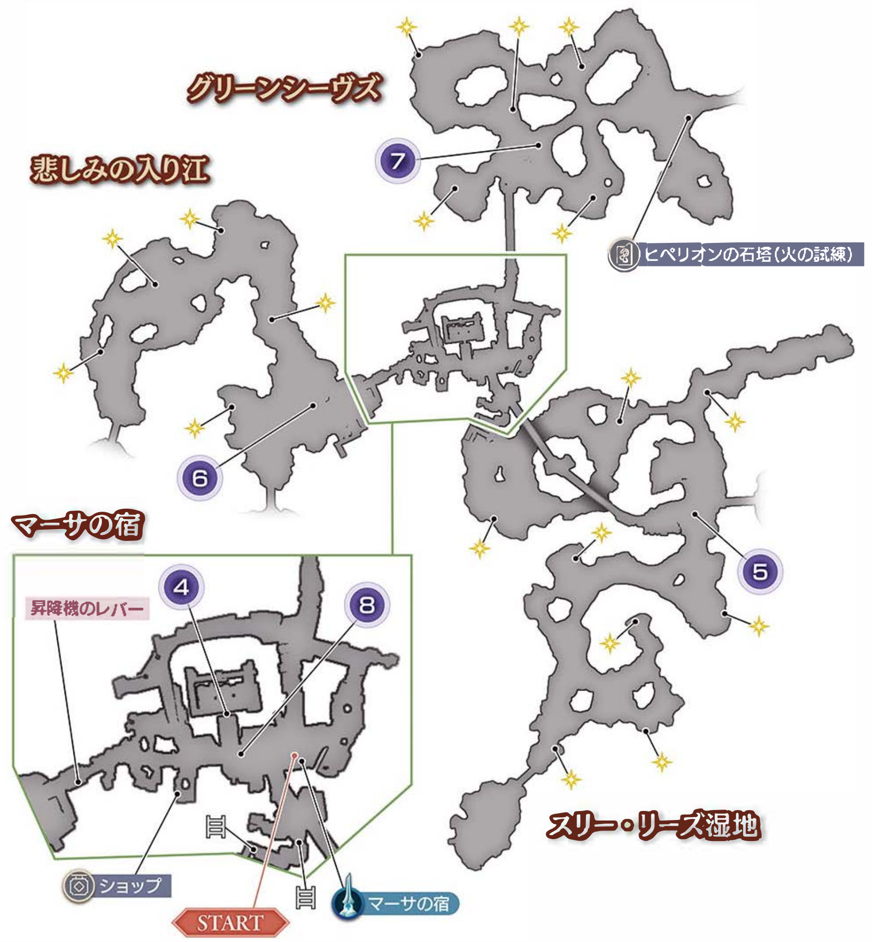








INDEX



手順5で出現する敵(SF AF)

アカシック・シスル[Lv.33]×3
+アカシック・ウルフ[Lv.33]×5
[増援]アカシック・レクルース[Lv.33]×4
+アカシック・ヴァルチャー[Lv.33]×3

手順5で出現する敵(FF)

アカシック・シスル[Lv.73]×3
+アカシック・ウルフ[Lv.73]×5
[増援]アカシック・レクルース[Lv.73]×4
+アカシック・ヴァルチャー[Lv.73]×3

手順6で出現する敵(SF AF)

アカシック・クラブ[Lv.33]×3
+アカシック・アダマンタス[Lv.33]
[増援]アカシック・クロウ[Lv.33]×4

手順6で出現する敵(FF)

アカシック・クラブ[Lv.73]×3
+アカシック・アダマンタス[Lv.73]
[増援]アカシック・クロウ[Lv.73]×4

手順7で出現する敵(SF AF)

アカシック・ゴブリン[Lv.33]×8
+アカシック・ドラゴネット[Lv.31]×2
[増援①]アカシック・チョコボ[Lv.33]×4
[増援②]アカシック・シスル[Lv.33]×3
+アカシック・ブレイグ[Lv.33]

手順7で出現する敵(FF)

アカシック・ゴブリン[Lv.73]×8
+アカシック・ドラゴネット[Lv.71]×2
[増援①]アカシック・チョコボ[Lv.73]×4
[増援②]アカシック・シスル[Lv.73]×3
+アカシック・ブレイグ[Lv.73]

P.293より

場所 | マーサの宿 (→P.620)

④ 黄金チョコボの寝床亭に入る

S54 炎の民の戦い

場所 | スリー・リーズ湿地 (→P.618)

⑤ 堕落の門の先でアカシアと戦う

バトル 左ページの表を参照

バトルの報酬

経験値	300	AP	36	ギル	168
アイテム	戦鉱石×15、魔法灰×30				

場所 | 悲しみの入り江 (→P.622)

⑥ 昇降機の下でアカシアと戦う

バトル 左ページの表を参照

バトルの報酬

経験値	300	AP	78	ギル	374
アイテム	魔物の牙×12、魔法灰×25				

POINT 手順6のバトルと、手順7の増援②のバトルでは、ウェイドがゲストとしてパーティメンバーに加わり、一緒に戦ってくれる。

場所 | グリーンシーヴズ (→P.623)

⑦ リアンノン山道の手前でアカシアと戦う

バトル 左ページの表を参照

バトルの報酬

経験値	350	AP	83	ギル	402
アイテム	魔物の牙×4、鉄生糸×4、魔法灰×20				

場所 | マーサの宿 (→P.620)

⑧ マーサのもとへもどる クエスト達成

クエストの報酬

経験値	500	AP	0
ギル	1000	名声	45
アイテム	《種火の守り手》のスカーフ、魔法灰×100、メテオライト		

P.297へ

FFチャレンジの場合



バトル 左ページの表を参照

バトルの報酬

経験値	120000	AP	72
ギル	336		
アイテム	戦鉱石×30、魔法灰×60		

バトル 左ページの表を参照

バトルの報酬

経験値	120000	AP	156
ギル	748		
アイテム	魔物の牙×24、魔法灰×50		

バトル 左ページの表を参照

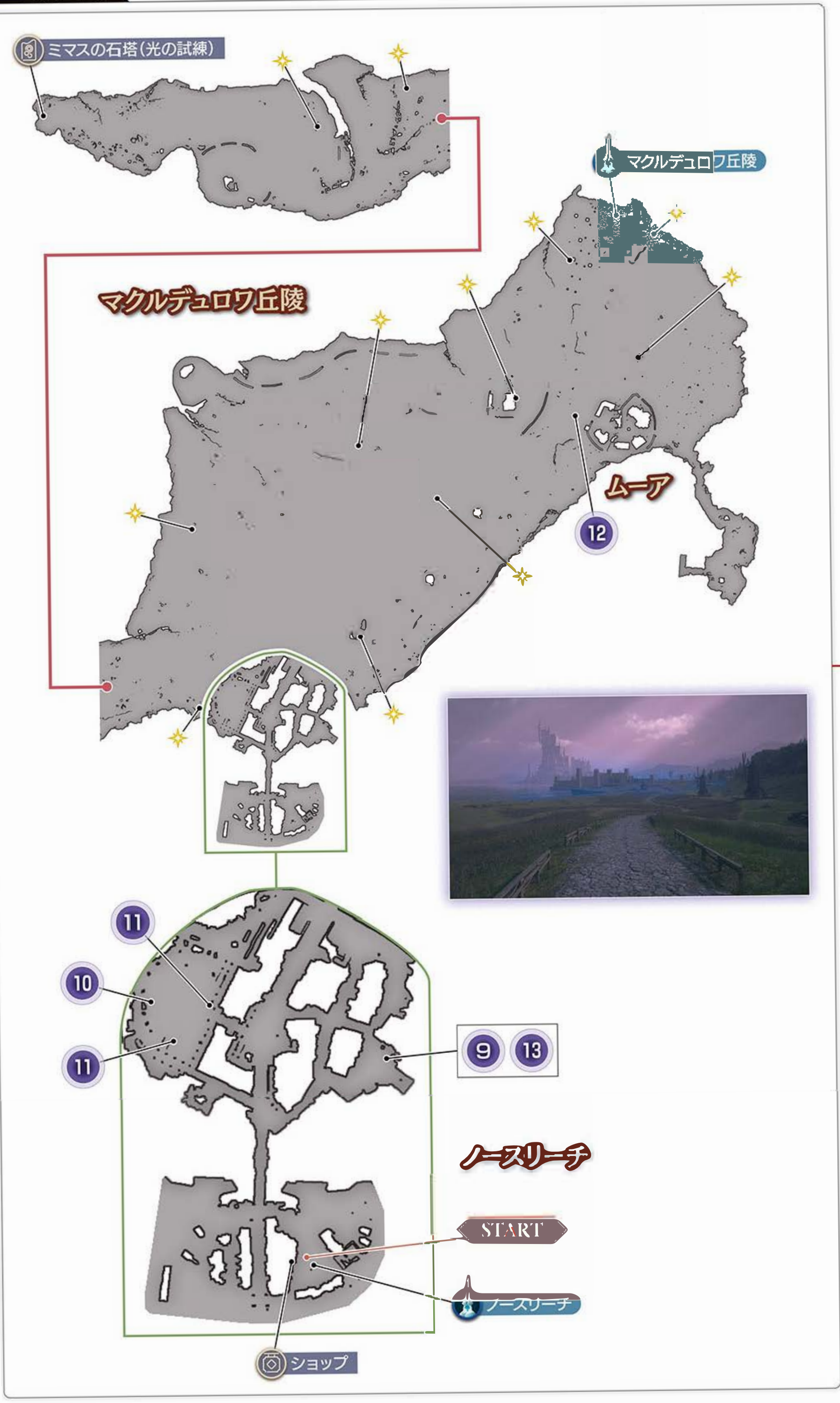
バトルの報酬

経験値	140000	AP	166
ギル	804		
アイテム	魔物の牙×8、鉄生糸×8、魔法灰×40		

クエストの報酬

経験値	200000	AP	0
ギル	2000	名声	45
アイテム	《種火の守り手》のスカーフ、魔法灰×200、メテオライト+		




ミマスの石塔(光の試練)
マクルデュロワ丘陵
マクルデュロワ丘陵
ムーア
12
11
10
11
9
13
ノースリーチ
START
ノースリーチ
ショップ

P.295より

場所 | ノースリーチ (→P.614)

9 夜のとばりに近づく

S55 夜の女王の名のもとに

10 ザンブレク皇国軍訓練所でイサベルと話す



11 以下のことを行なう
- 怪我を負った男と話す
- 避難民の女と話す

場所 | マクルデュロワ丘陵 (→P.616)

12 ムーアの周辺で青く光る魔物と戦う

バトル スラール・レブナント[Lv.33]×5
[増援①]スラール・レイス[Lv.33]×4
+スラール・スペクター[Lv.33]×2
[増援②]スラール・リッチ[Lv.33]
+スラール・レブナント[Lv.33]×2

バトルの報酬

経験値 600 AP 114 ギル 542
アイテム 魔法灰×55

場所 | ノースリーチ (→P.614)

13 イサベルのもとへもどる クエスト達成

クエストの報酬

経験値 500 AP 500
ギル 0 名声 45
アイテム 魔法灰×100、メテオライト



P.299へ

FFチャレンジの場合





バトル スラール・レブナント[Lv.73]×5
[増援①]スラール・レイス[Lv.73]×4
+スラール・スペクター[Lv.73]×2
[増援②]スラール・リッチ[Lv.73]
+スラール・レブナント[Lv.73]×2

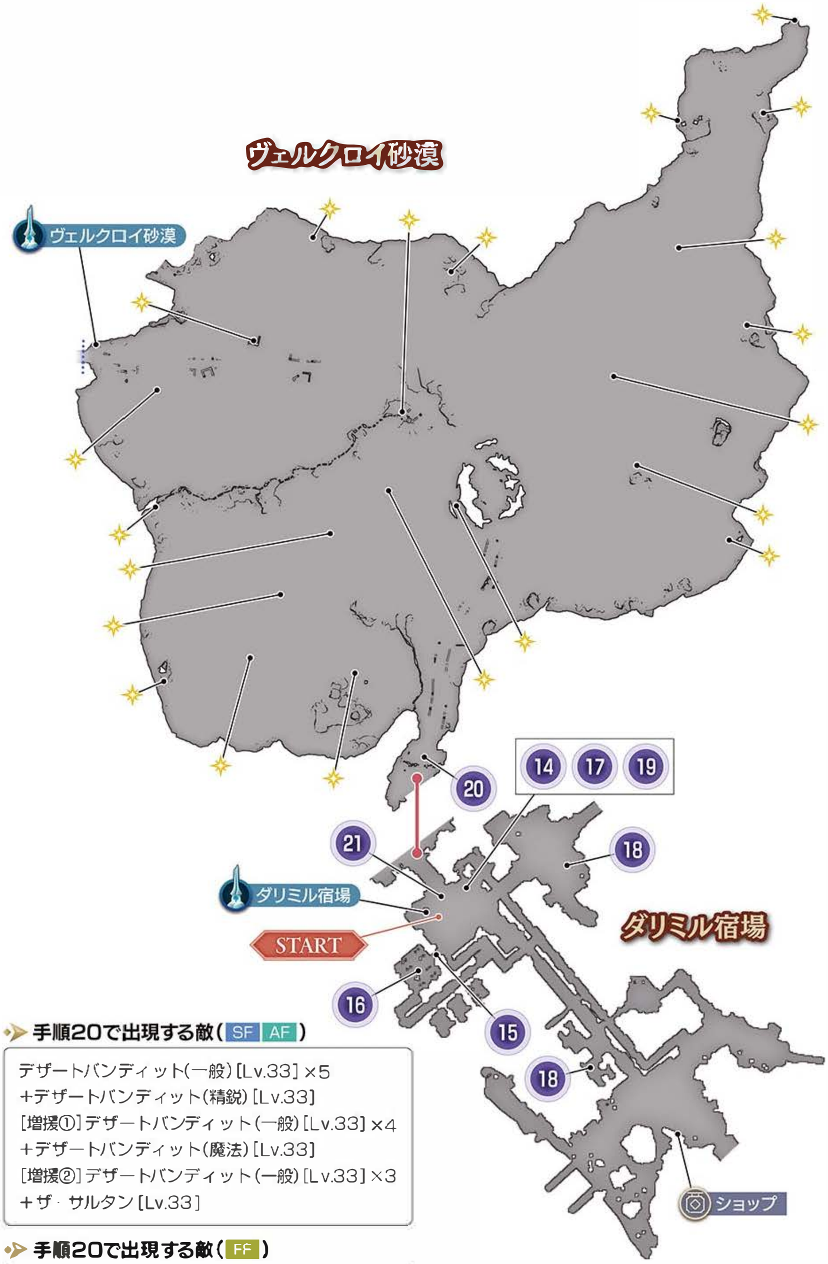
バトルの報酬

経験値 240000 AP 228
ギル 1084
アイテム 魔法灰×110

クエストの報酬

経験値 200000 AP 1000
ギル 0 名声 45
アイテム 魔法灰×200、メテオライト+





手順20で出現する敵（SF AF）

デザートバンディット(一般)［Lv.33］×5
+デザートバンディット(精鋭)［Lv.33］
［増援①］デザートバンディット(一般)［Lv.33］×4
+デザートバンディット(魔法)［Lv.33］
［増援②］デザートバンディット(一般)［Lv.33］×3
+ザ・サルタン［Lv.33］

手順20で出現する敵（FF）

デザートバンディット(一般)［Lv.73］×5
+デザートバンディット(精鋭)［Lv.73］
［増援①］デザートバンディット(一般)［Lv.73］×4
+デザートバンディット(魔法)［Lv.73］
［増援②］デザートバンディット(一般)［Lv.73］×3
+ザ・サルタン［Lv.73］

P.297より

場所 | ダリミル宿場 (→P.635)

14 茨の接吻の前でルボルと話す

[56] 砂漠の耳は諦めない

15 致命の一刺亭に入る

16 致命の一刺亭でヴィクトルと話す

17 茨の接吻の前でルボルと話す

18 以下のことを行なう

- 大浴場でルボルと話す
- 砂漠門でヴィクトルと話す

19 茨の接吻の前でヴィクトルと話す

場所 | ヴェルクロイ砂漠 (→P.632)

20 北門の外で野盗を迎え撃つ

バトル 左ページの表を参照

バトルの報酬

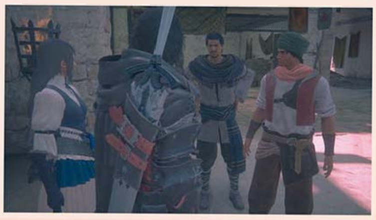
経験値	800	AP	88	ギル	654
アイテム	鉄生糸×75、魔法灰×5、黒水、ギル虫				

場所 | ダリミル宿場 (→P.635)

21 ルボルのもとへもどる クエスト達成

クエストの報酬

経験値	400	AP	500
ギル	1000	名声	45
アイテム	魔物の牙×50、鉄生糸×50、丈夫な皮×50		



P.301へ

FFチャレンジの場合





バトル 左ページの表を参照

バトルの報酬

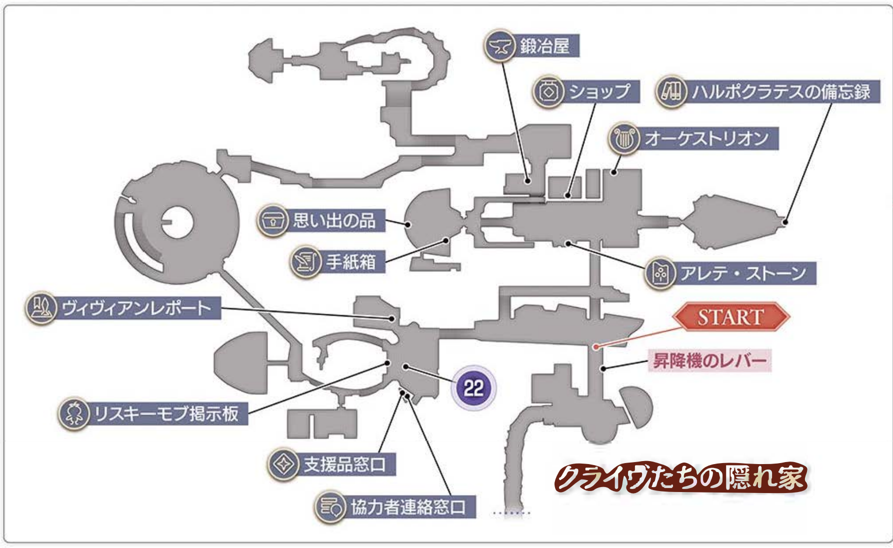
経験値	320000	AP	176
ギル	1308		
アイテム	鉄生糸×150、魔法灰×10、琥珀、古めかしいクリスタル		

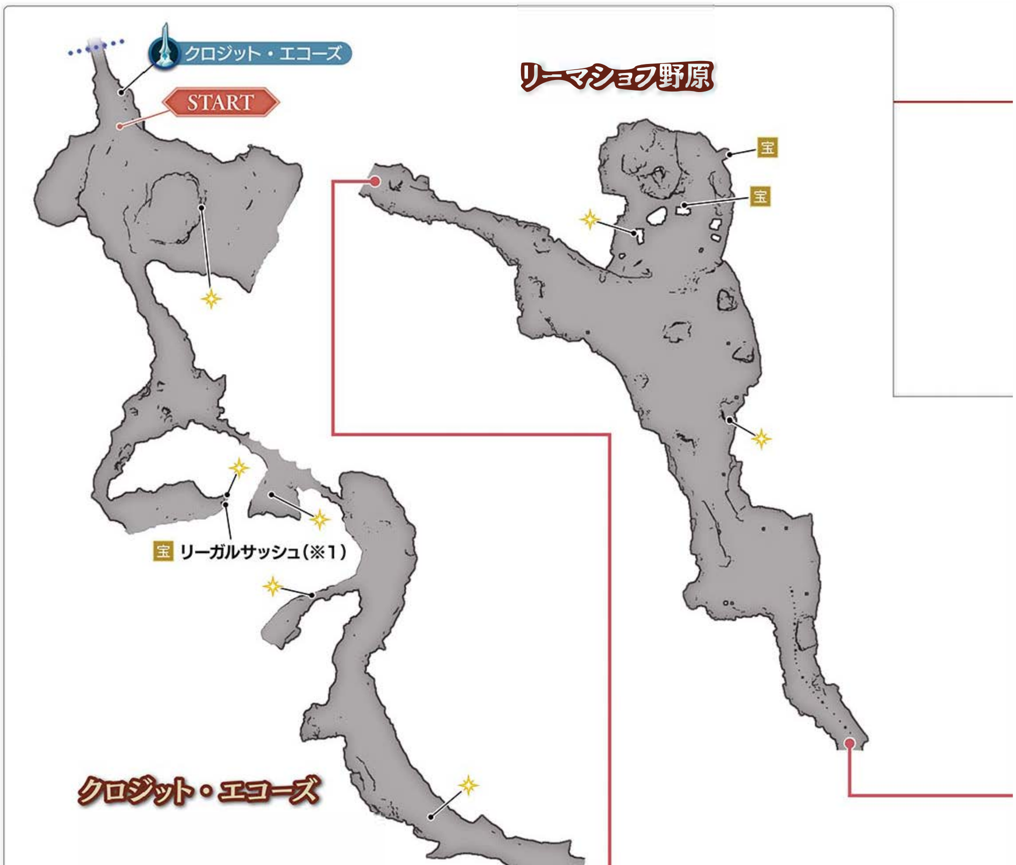
クエストの報酬

経験値	160000	AP	1000
ギル	2000	名声	45
アイテム	魔物の牙×100、鉄生糸×100、丈夫な皮×100		



INDEX





※1……ファイナルファンタジーチャレンジの場合は、
リーガルサッシュ⑭

P.295より

場所 | **クライヴたちの隠れ家**(→P.602)

22 サロンでオットーと話す

- パーティ クライヴ+トルガル+ジル+ジョシュア
- クエスト 57 その瞳に映るもの(→P.353)、
  - SQ 機工士への道(→P.353)、
  - SQ 世にも美味なる食の探求(→P.354)、
  - SQ 名士の執事たち(→P.354)
- モブ ザ・パック(→P.381)

◉ ワールドマップからクロジット・エコーズへ行く

Ⅶ-2 光と闇と

場所 | **クロジット・エコーズ**(→P.648)

- クエスト 61 遺恨(→P.355)

場所 | **タボール**(→P.650)

1 土の家に入ってヨーテに会う

- クエスト 62 革職人の儲け話(→P.355)、
  - 63 タボールの石碑調査(→P.356)

2 シリルに会う

- 入手 シリルのブローチ

P.303へ

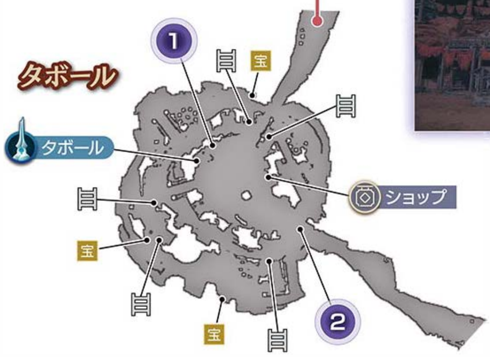
FFチャレンジの場合

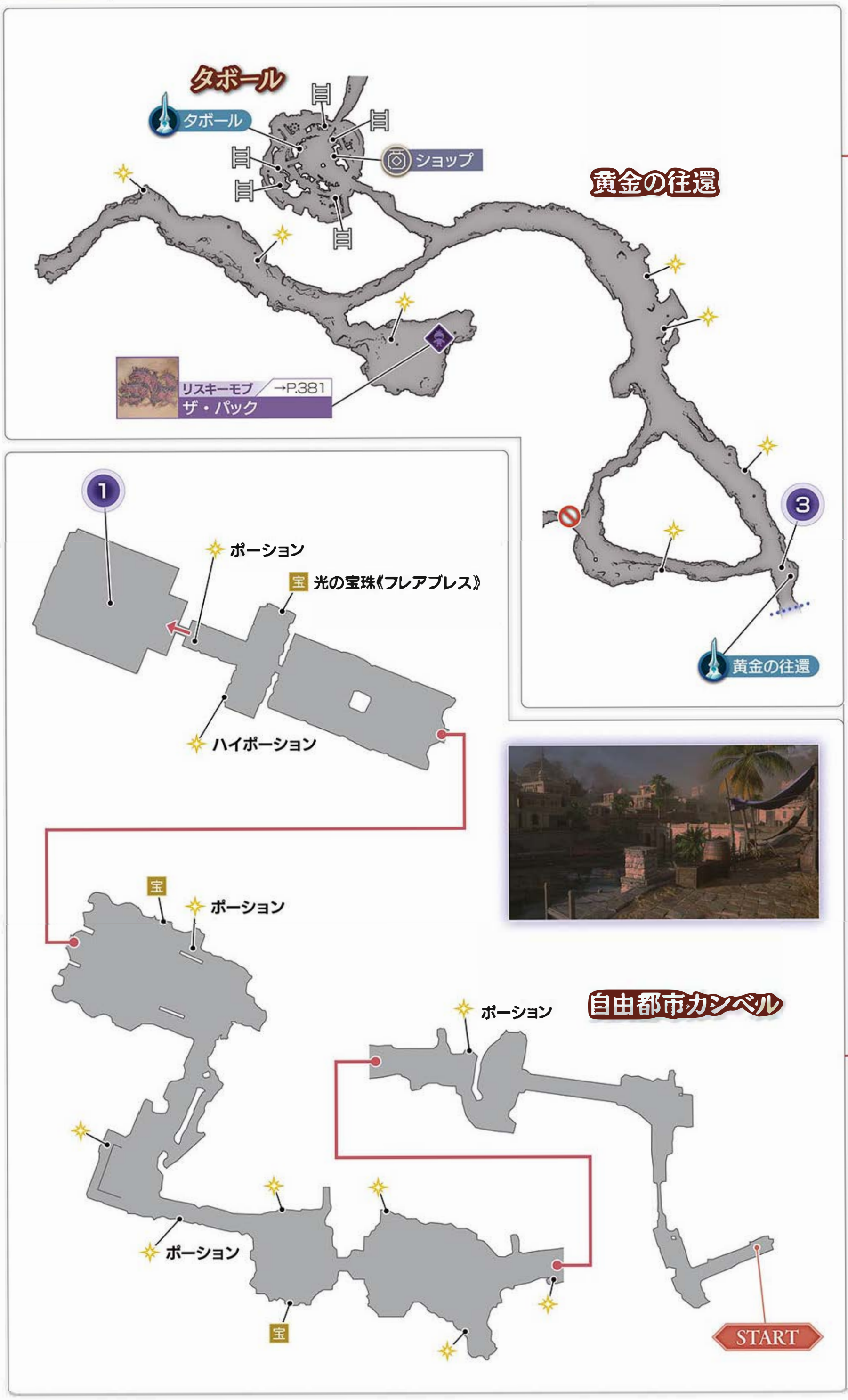











タボール
タボール
ショップ
黄金の往還
リスキーモブ →P.381
ザ・パック
1
ポーション
宝 光の宝珠《フレアブレス》
ハイポーション
3
黄金の往還
宝
ポーション
自由都市カンベル
ポーション
ポーション
宝
START

P.301より

場所 | タボール(→P.650)
～黄金の往還(→P.651)

3 ワールドマップから自由都市カンベルへ行く

クエスト 64 純熟の果てに 後篇(→P.356)、
86 燎原の騎士たち 前篇(→P.357)、
86 赫灼の誓い 前篇(→P.357)

モブ ホーリートランペトゥール(→P.382)

Ⅶ-3 カンベル陥落

場所 | ステージ 自由都市カンベル(→P.686)

パーティ クライヴ+トルガル

1 議事堂前でスレイプニルと戦う

バトル スレイプニル[Lv.33](→P.573)

バトルの報酬

経験値 5200 AP 420 ギル 3500

アイテム 血塗れの紋章×2、戦鉱石×45、
メテオライト×2

場所 | アイアンワークス造船所

ワールドマップからクライヴたちの隠れ家へ行く

P.305へ

FFチャレンジの場合



バトル スレイプニル[Lv.74](→P.573)

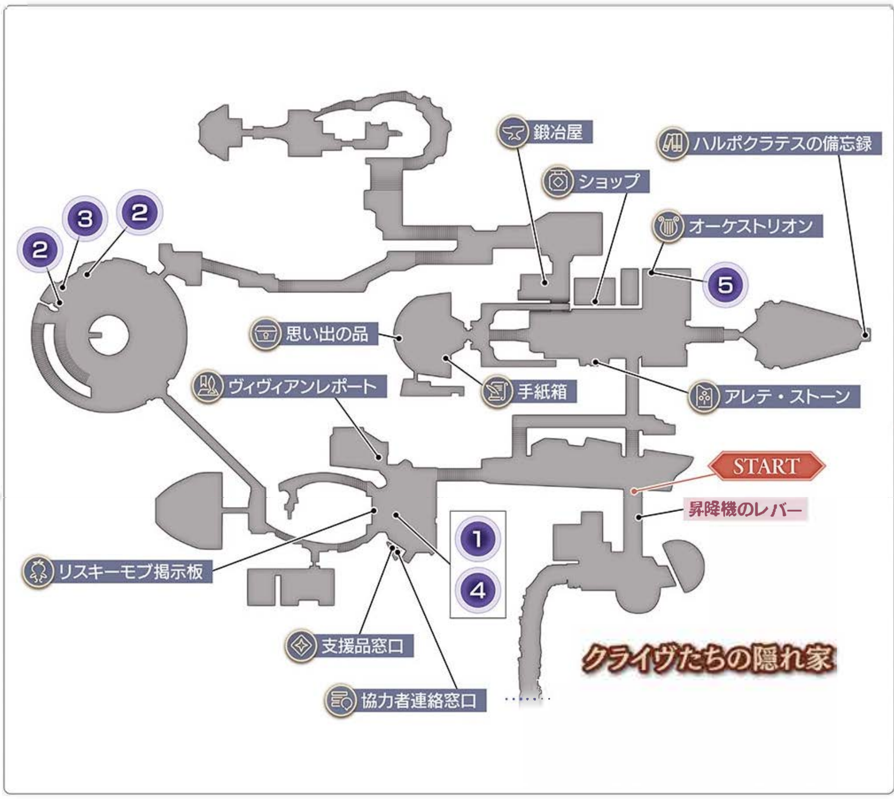
バトルの報酬

経験値 2080000 AP 840

ギル 7000

アイテム 血塗れの紋章+×2、戦鉱石×90、
メテオライト+×2




鍛冶屋
ハルポクラテスの備忘録
ショップ
オーケストリオン
2
3
2
5
思い出の品
手紙箱
ヴィヴィアンレポート
アレテ・ストーン
START
昇降機のレバー
1
4
リスキーモブ掲示板
支援品窓口
協力者連絡窓口
クライヴたちの隠れ家



P.205より

Ⅶ-4 小さな希望

場所｜クライヴたちの隠れ家（→P.602）

更新 ショップ、鍛冶屋

モブ ドレッドコメット（→P.381）

1 サロンでオットーと話す

67 父から娘へ

2 ミドのダンジョンで以下のことを行なう

- シドの研究記録を調べる
- シドの煙草入れを調べる

3 ミドのダンジョンで人形を調べる

4 サロンでオットーと話す

5 ラウンジでオーケストリオンを調べる

クエスト達成

クエストの報酬

経験値	600	AP	500
ギル	1000	名声	45
アイテム	黒水、ギル虫		

入手 最後のパーツ

クエスト 68 鍛冶師と帰還（→P.358）、
69 良薬はさらに得難し（→P.358）、
70 医者と患者と（→P.359）

モブ キャロット（→P.382）

POINT クエスト68「鍛冶師と帰還」を達成すればウロボロスの設計書が手に入る。これは腰帯のウロボロスの設計書だが、この時点では材料がそろわないため、鍛冶屋で実際に作成できるのはもう少し先の時期だ（→P.319）。

POINT クエスト69「良薬はさらに得難し」では、達成報酬として優薬の精油がもらえる。これは良薬の精油の強化版で、ポーションとハイポーションのHP回復量がさらに増えるほか、ちからの薬、まもりの薬、英雄の薬の効果時間もさらに延びるのだ（→P.441）。

ワールドマップからアイアンワークス造船所へ行く

P.307へ

〈 FFチャレンジの場合 〉





クエストの報酬

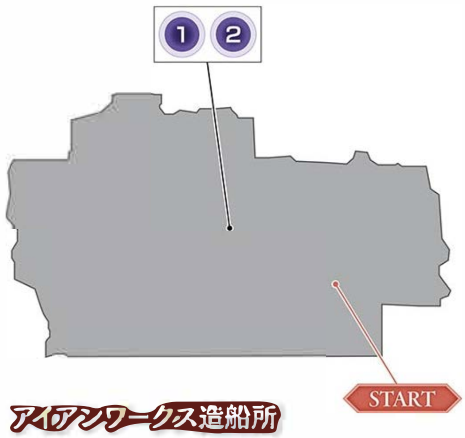
経験値	240000	AP	1000
ギル	2000	名声	45
アイテム	琥珀、古めかしいクリスタル		





INDEX



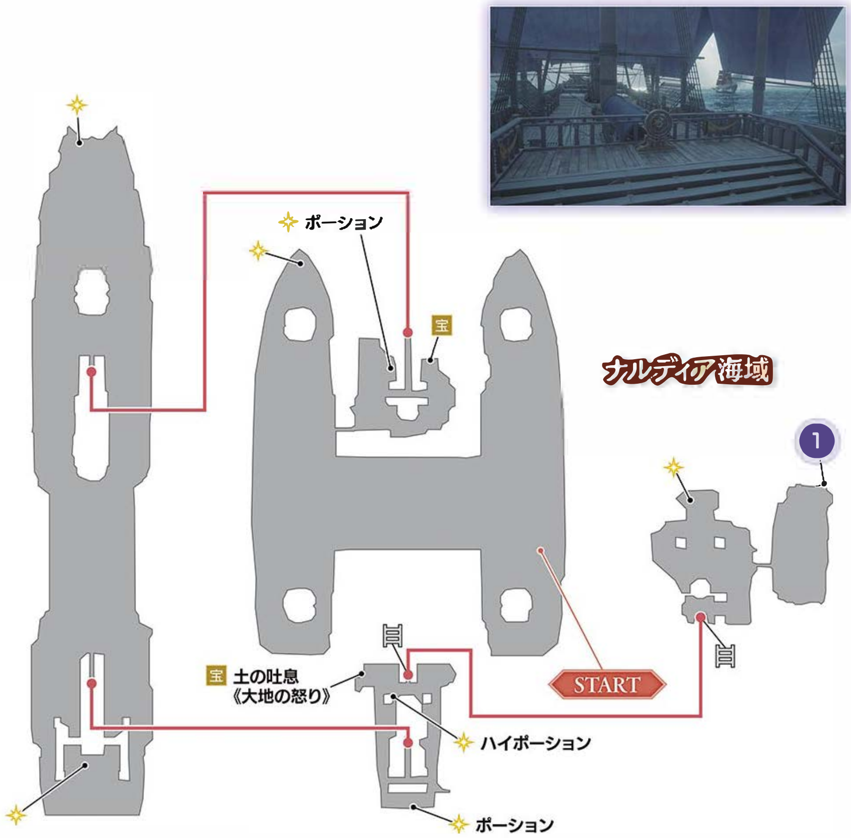


手順1で出現する敵(SF AF)

アカシック・オスフレイ[Lv.29]×9
+アカシック・シグフレイ[Lv.29]×3
+アカシック・フォルクスタフ[Lv.29]×2
[増援①]アカシック・シグフレイ[Lv.29]×3
+アカシック・ガンドフレイ[Lv.29]×4
[増援②]アカシック・オスフレイ[Lv.29]×2
+アカシック・シグフレイ[Lv.29]×2
+アカシック・スヴェイズワルド[Lv.34]

手順1で出現する敵(FF)

アカシック・オスフレイ[Lv.68]×9
+アカシック・シグフレイ[Lv.68]×3
+アカシック・フォルクスタフ[Lv.68]×2
[増援①]アカシック・シグフレイ[Lv.68]×3
+アカシック・ガンドフレイ[Lv.68]×4
[増援②]アカシック・オスフレイ[Lv.68]×2
+アカシック・シグフレイ[Lv.68]×2
+アカシック・スヴェイズワルド[Lv.74]



P.205より

Ⅶ-5 エンタープライズ出港せよ

場所 | ステージ アイアンワークス造船所 (→P.687)

1 アカシアの群れと戦う

パーティ クライヴ＋トルガル＋ジョシュア＋ガブ＋バイロン

バトル 左ページの表を参照

バトルの報酬

経験値 1000 AP 100 ギル 1500

アイテム 鉄生糸×100

2 船が出港するまでの時間をかせぐ

バトル スレイプニル［Lv.33］×∞ (→P.573)

バトルの報酬

経験値 2700 AP 350 ギル 3500

アイテム 戦鉱石×45、魔法灰×65

POINT スレイプニルは、倒しても無限に出現しつづける。バトル開始から1分30秒が過ぎて船が出港するまで、敵を倒しながら耐えよう。

◉ ワールドマップからナルディア海域へ行く

パーティ クライヴ＋トルガル

Ⅶ-6 深淵

場所 | ステージ ナルディア海域 (→P.688)

1 ジルが囚われている部屋に入る

◉ アビスでバルナバスと戦う

バトル バルナバス（1回目）［Lv.35］ (→P.574)

バトルの報酬

経験値 6500 AP 500 ギル 6700

アイテム 光の玉響《インパルス》、鉄生糸×100、丈夫な皮×100、メテオライト×2

場所 | 影の海岸

◉ ワールドマップからクライヴたちの隠れ家へ行く

P.311へ

〈 FFチャレンジの場合 〉

バトル 左ページの表を参照

バトルの報酬

経験値 80000 AP 200 ギル 3000

アイテム 鉄生糸×200

バトル スレイプニル［Lv.73］×∞ (→P.573)

バトルの報酬

経験値 1000000 AP 700

ギル 7000

アイテム 戦鉱石×90、魔法灰×130



バトル バルナバス（1回目）［Lv.76］ (→P.574)

バトルの報酬

経験値 2600000 AP 1000

ギル 13400

アイテム 光の玉響《インパルス》、鉄生糸×200、丈夫な皮×200、メテオライト＋×2



INDEX



STORY PART VIII

大陸暦878年⑤

　最後のマザークリスタルであるドレイクスパインを破壊するため、クライヴたちは灰の大陸に上陸。ジョシュアがアルテマの目的を探るあいだに、クライヴは召喚獣オーディンの誘いに乗って幻想の塔を訪れ、ついにバルナバスと雌雄を決する。その後、合流した兄弟は王都ストーンヒルに到着するも、アルテマにより次元の狭間に幽閉され、クライヴの自我は消されかけてしまう。しかしクライヴは、弟との絆の力で己を取りもどすと、ドレイクスパインのコアを破壊した。すべてのマザークリスタルが消滅したそのとき、アルテマの秘めたる計画が終局へと移行。天に浮かぶオリジンにて、最後の戦いが幕を開けようとしていた。





「受け取れ、クライヴ・ロズフィールド……！
お前は神とひとつになる……
それが定めだ……！」



「今こそ己が役割へと還るがよい。
そしてミュトスよ、
《黒》の生じぬ世界の創世を」





「行こう。最後の戦いだ」

この時期のメインストーリー

この時期の舞台





この時期の主要人物

クライヴ
Clive



灰の大陸に渡って、マザークリスタル・ドレイクスパインの破壊を敢行する。神の器ではなく人として生きるために、アルテマに戦いを挑む。

ジョシュア
Joshua



クライヴとともに灰の大陸へ渡ったのち、単身でギャラルホルン砦に潜入。残されていた宗教画から、アルテマの目的を突き止める。

ジル
Jill



影の海岸にて、シヴァの力をクライヴに託した。クライヴと想いを通わせ、人として生きようとする彼を支えつづけることを誓う。

ディオン
Dion



自治領島で自身がもたらした惨状を目の当たりにし、贖罪のために戦うことを決意。ランデラの危機を救ったのち、ジョシュアと合流を図る。

バルナバス
Barnabas



超広範囲の魔法障壁を展開し、灰の大陸を進むクライヴたちを妨害。幻想の塔でクライヴを待ち受け、己の使命を果たさんとする。

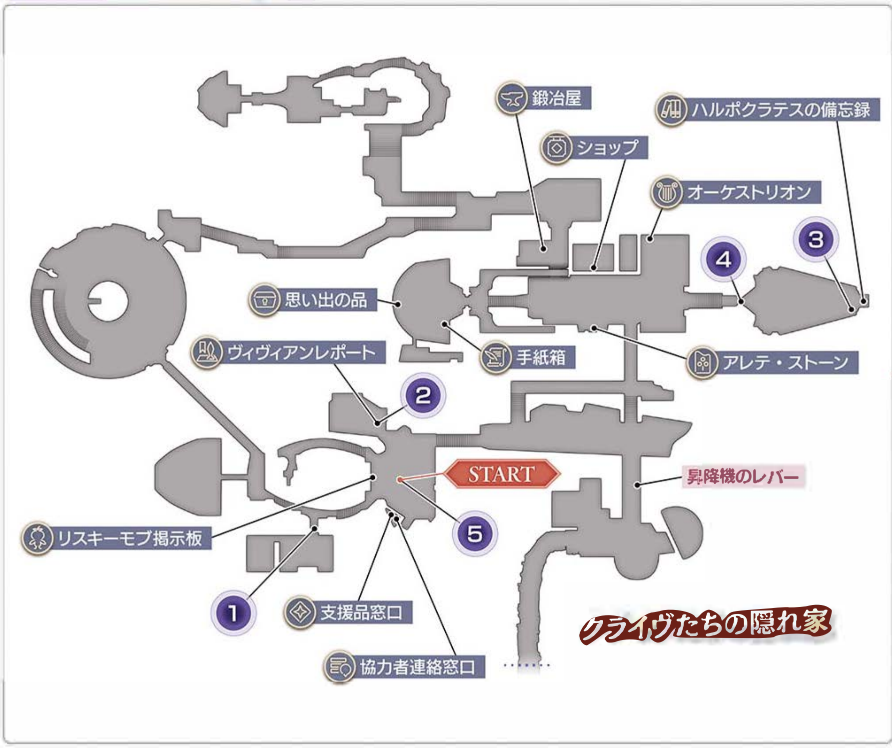
アルテマ
Ultima



クライヴの肉体を、自身の器として完成させようと画策。召喚獣の力を十分吸収したクライヴを、ドレイクスパインで待ち受ける。

INDEX

STORY PART VIII 大陸暦878年5 進行チャート





FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

P.307より

Ⅷ-1 灰の大陸へ

場所 | クライヴたちの隠れ家(→P.602)

- 入手 アイスシャード
- 開放 召喚獣シヴァの力(→P.168)
- 更新 ショップ、鍛冶屋
- クエスト 71 鍛冶師と友と(→P.359)、78 大工房躍進せよ(→P.360)、73 《剣》の決意(→P.360)、78 燎原の騎士たち 後篇(→P.361)、78 崩れゆく堅壁 前篇(→P.361)、78 茨根ざす砂原 前篇(→P.362)、77 赫灼の誓い 後篇(→P.362)、78 赤翼の残火 前篇(→P.363)

POINT クエスト 71「鍛冶師と友と」達成時には、ラグナロクとゴッターダメルンの書が手に入る。ラグナロクは、この時点でクライヴが使用できる武器ではもっとも高性能なので、入手しておくとかなり役に立つ。一方、ゴッターダメルンはラグナロクよりもさらに強力な武器だが、まだ作成はできない(→P.325)。

POINT クエスト 72「大工房躍進せよ」では、達成時に報酬として拡張薬鞄がもらえる。これは改良薬鞄の拡張版で、ポーション、ハイポーション、ちからの薬、まもりの薬の最大所持数がさらに増えるのだ(→P.441)。

1 タルヤの医務室に入る

モブ ゴーキマイラ(→P.383)

2 作戦室でヴィヴィアンと話す

クエスト 79 不死鳥に癒しを(→P.363)

3 書庫でジョシュアと話す

4 ラウンジへ行く

5 サロンでオットーと話す

ワールドマップから影の海岸へ行く

パーティ クライヴ＋トルガル＋ジョシュア＋ガブ

P.313へ

FFチャレンジの場合

入手 アイスシャード＋

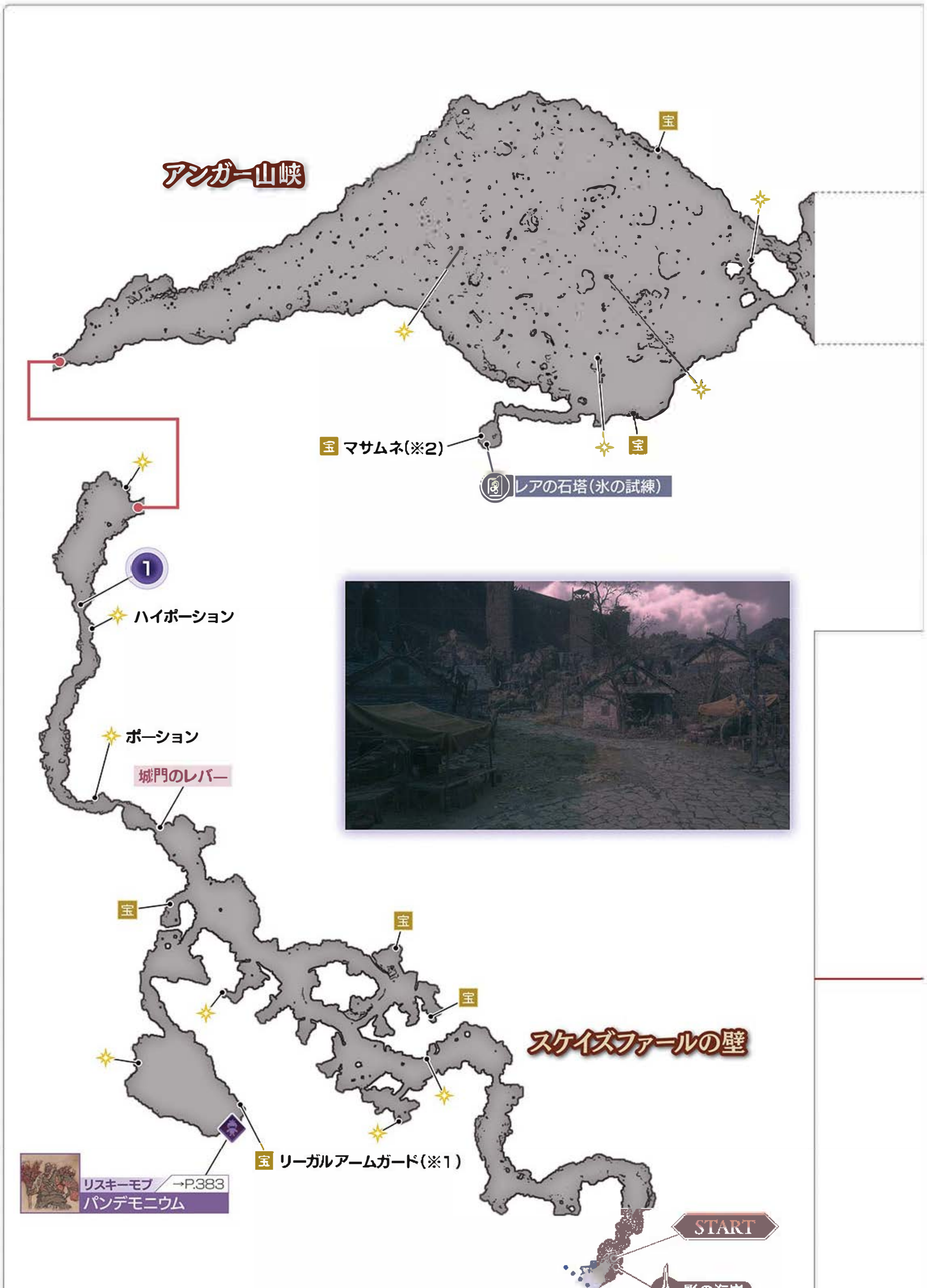




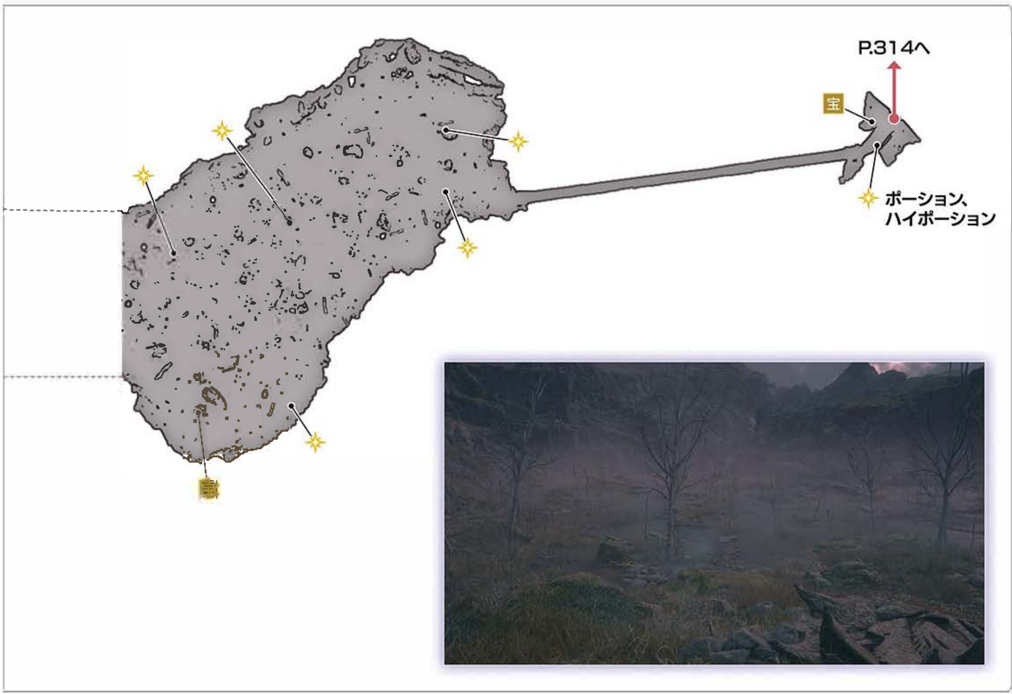




INDEX



※1……ファイナルファンタジーチャレンジの場合は、リーガルアームガード⑭
※2……ファイナルファンタジーチャレンジの場合は、マサムネ⑭



P.311より

Ⅷ-2 闇路を往く

場所 | スケイズファールの壁（→P.653）

モブ パンデモニウム（→P.383）

POINT リスキーモブのパンデモニウムは、道中のウォルフダール城に出現し、これを討伐すれば汚れた腰巻を入手できる。そのほかにオリハルコンとモルボルの花を入手ずみなら、腕輪のサンズオブウロボロスの材料がすべてそろうので、早めに鍛冶屋で作成しておこう。

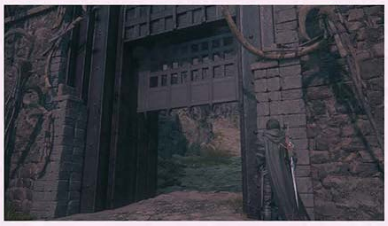
1 ジョシュアと別れる

パーティ クライヴ＋トルガル＋ガブ



P.315へ

FFチャレンジの場合

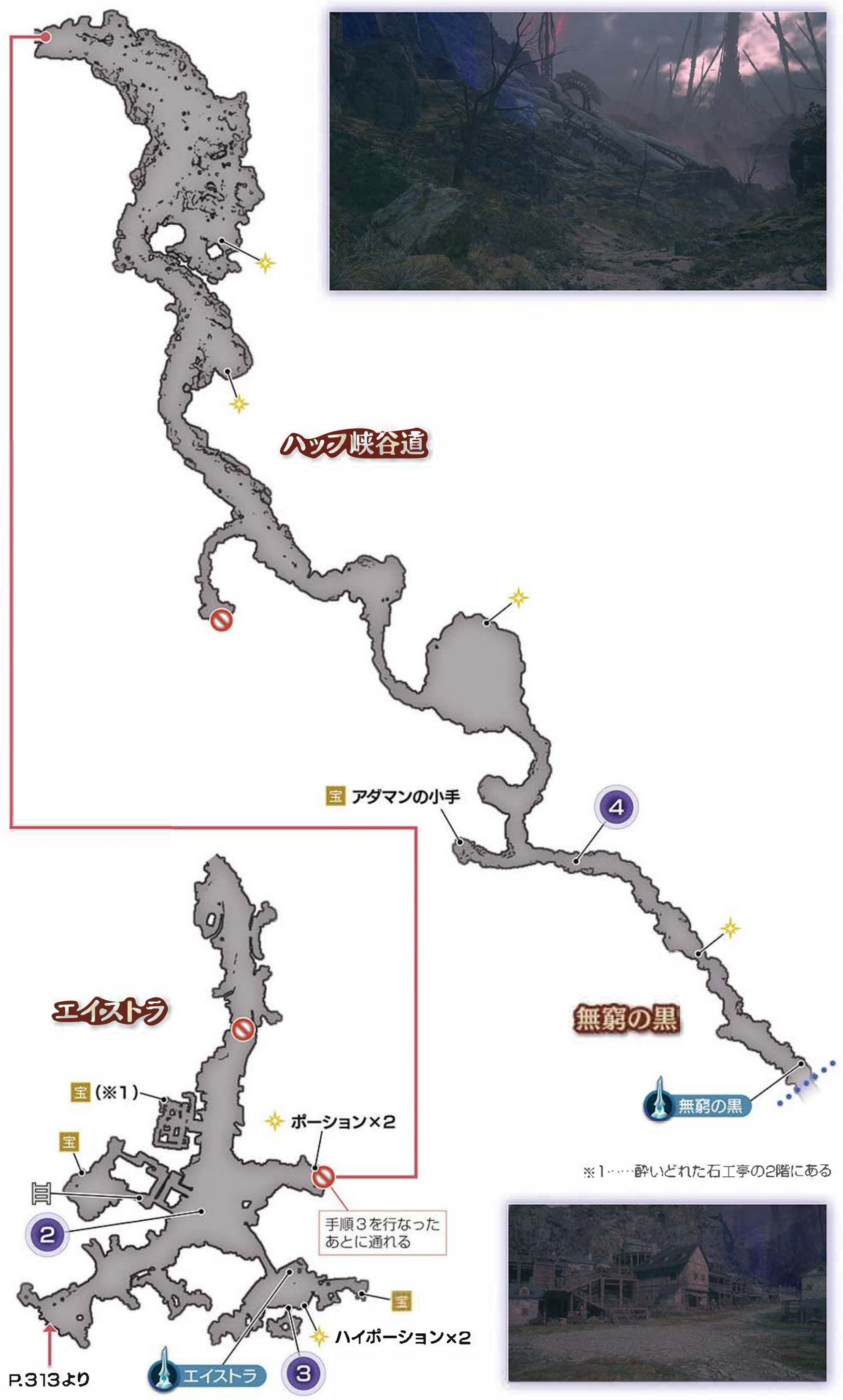




CHAPTER 3

シナリオ SCENARIO

INDEX



※1……酔いどれた石工亭の2階にある

P.213より

場所 | エイストラ (→P.655)

2 村の広場でアカシアの群れと戦う

バトル アカシック・オスフレイ[Lv.36]×8
+アカシック・シグフレイ[Lv.36]×3
+アカシック・フォルクスタフ[Lv.36]
[増援①] アカシック・ガンドフレイ[Lv.36]×3
+アカシック・マスティフ[Lv.36]×5
[増援②] アカシック・オスフレイ[Lv.36]×3
+アカシック・シグフレイ[Lv.36]×2
+アカシック・ガンドフレイ[Lv.36]×2
+アカシック・フォルクスタフ[Lv.36]
[増援③]アカシック・オスフレイ[Lv.36]
+アカシック・シグフレイ[Lv.36]
+アカシック・フォルクスタフ[Lv.36]
+アカシック・ウォーエイビス[Lv.36]
[増援④] アカシック・スヴェイズワルド[Lv.37]
+アカシック・マスティフ[Lv.36]×3

バトルの報酬

経験値 5700 AP 380 ギル 2800
アイテム 魔物の牙×15、丈夫な皮×30、
魔法灰×30



3 民家に入ってエッタを見つける

パーティ クライヴ+トルガル



場所 | ハッフ峡谷道 (→P.656)

4 ワールドマップから幻想の塔へ行く

P.317へ

FFチャレンジの場合

バトル アカシック・オスフレイ[Lv.78]×8
+アカシック・シグフレイ[Lv.78]×3
+アカシック・フォルクスタフ[Lv.78]
[増援①] アカシック・ガンドフレイ[Lv.78]×3
+アカシック・マスティフ[Lv.78]×5
[増援②] アカシック・オスフレイ[Lv.78]×3
+アカシック・シグフレイ[Lv.78]×2
+アカシック・ガンドフレイ[Lv.78]×2
+アカシック・フォルクスタフ[Lv.78]
[増援③]アカシック・オスフレイ[Lv.78]
+アカシック・シグフレイ[Lv.78]
+アカシック・フォルクスタフ[Lv.78]
+アカシック・ウォーエイビス[Lv.78]
[増援④] アカシック・スヴェイズワルド[Lv.79]
+アカシック・マスティフ[Lv.78]×3

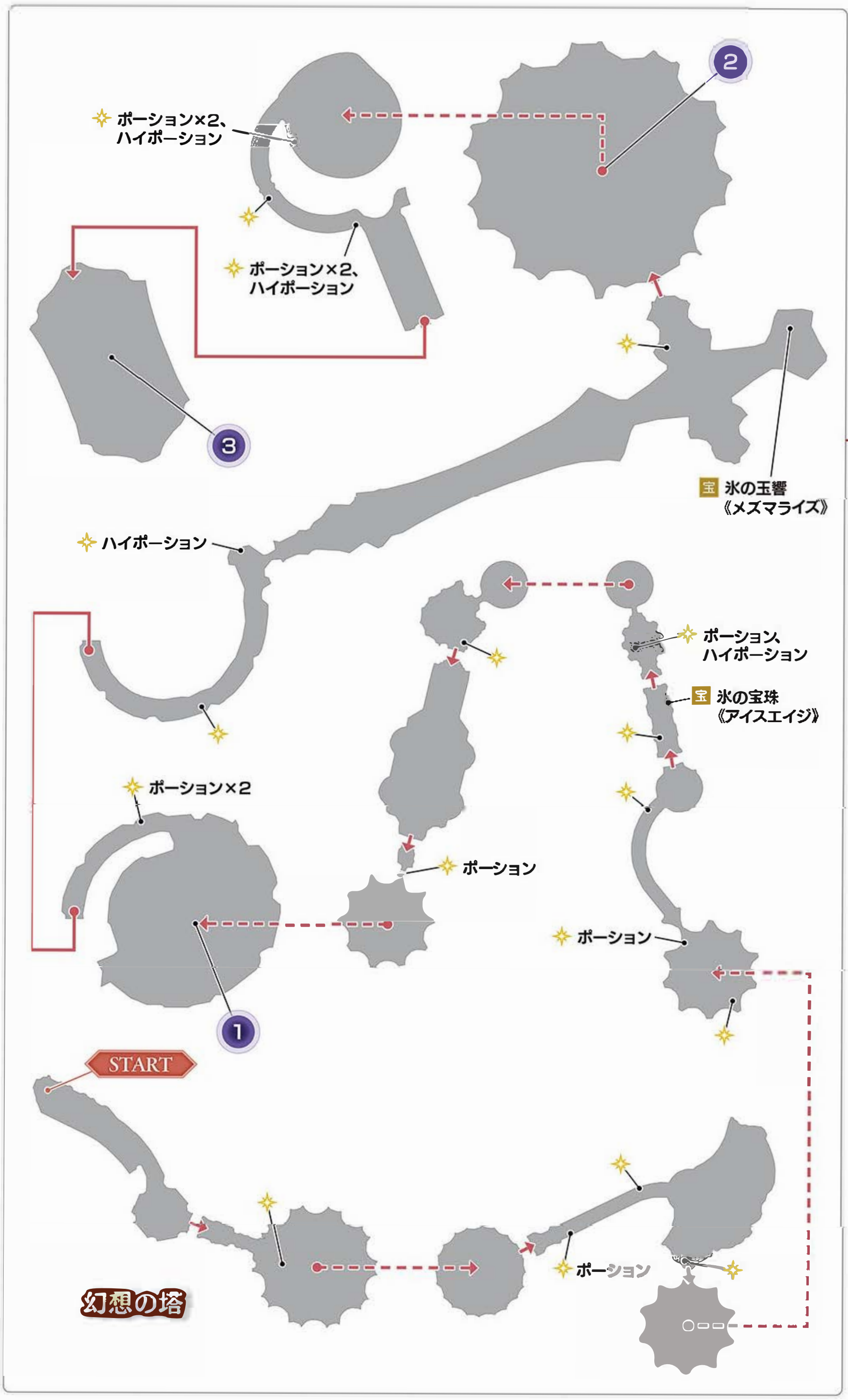
バトルの報酬

経験値 2280000 AP 760
ギル 5600
アイテム 魔物の牙×30、丈夫な皮×60、
魔法灰×60






FINAL FANTASY
XVI
ULTIMANIA


ポーション×2、
ハイポーション
2
ポーション×2、
ハイポーション
3
宝 氷の玉響
《メズマライズ》
ハイポーション
ポーション、
ハイポーション
宝 氷の宝珠
《アイスエイジ》
ポーション×2
ポーション
1
ポーション
START
ポーション
幻想の塔

P.215より

Ⅷ-3 贄の王

場所 | ステージ 幻想の塔(→P.689)

① ソウルテイカーと戦う

バトル ソウルテイカー[Lv.36]

バトルの報酬

経験値 400 AP 80 ギル 3000

アイテム 戦鉱石×25、魔法灰×25(※1)、メテオライト×5

② 無限軌道で遺物と戦う

バトル 制御システム[Lv.37](→P.575)
[増援]オーラムジャイアント[Lv.37](→P.575)

バトルの報酬

経験値 3000 AP 80 ギル 3000

アイテム 古代鉄×2、戦鉱石×75

③ 天頂でバルナバスと戦う

バトル バルナバス(2回目)[Lv.37](→P.576)

バトルの報酬

経験値 8000 AP 600 ギル 7000

アイテム ダークシャード、魔法灰×35(※1)

P.319へ

※1……魔法灰は50%の確率で入手できる

〈 FFチャレンジの場合 〉

バトル ソウルテイカー[Lv.78]

バトルの報酬

経験値 160000 AP 160

ギル 12000

アイテム 戦鉱石×50、魔法灰×50(※1)、メテオライト+×5

バトル 制御システム[Lv.79](→P.575)
[増援]オーラムジャイアント[Lv.80](→P.575)

バトルの報酬

経験値 1200000 AP 160

ギル 6000

アイテム 古代鉄+×2、戦鉱石×150

バトル バルナバス(2回目)[Lv.79](→P.576)

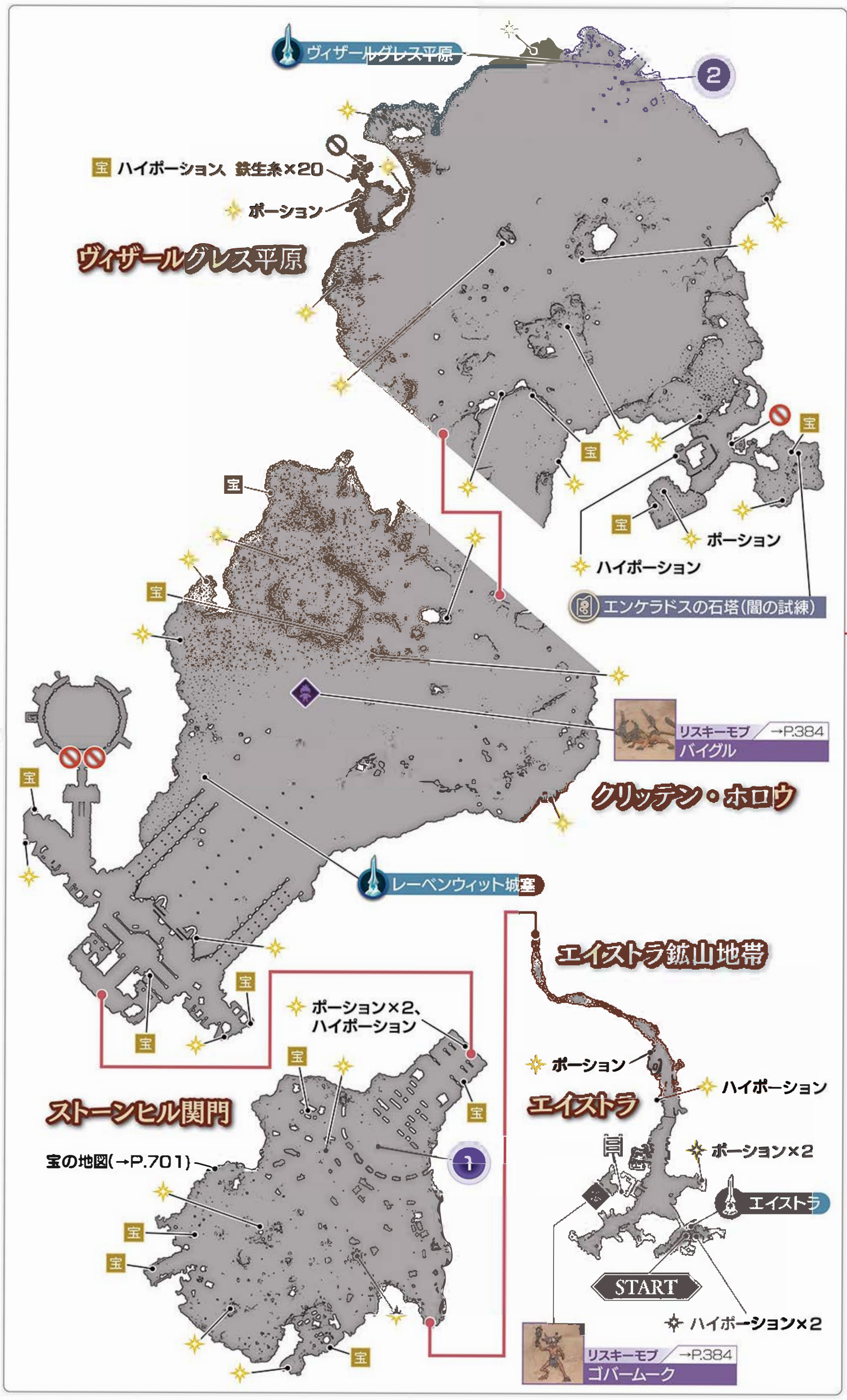
バトルの報酬

経験値 3200000 AP 1200

ギル 14000

アイテム ダークシャード+、魔法灰×70(※1)





FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

P.217より

Ⅷ-4 魔都への道

場所 | エイストラ(→P.655)

- パーティ クライヴ+トルガル+ジョシュア
- 解放 召喚獣オーディンの力(→P.172)
- 更新 ショップ、鍛冶屋
- クエスト 80 故郷へ(→P.364)
- モブ ゴバームーク(→P.384)、バイグル(→P.384)、アグニ(→P.385)、タナトス(→P.385)、ターミナスシステム(→P.386)

POINT リスキーモブのアグニを討伐すると、地竜の舌が手に入る。そのほかにオリハルコンとドレッドフェザーを持っていれば、鍛冶屋で腰帯のウロボロスを作成可能だ。

場所 | ストーンヒル関門(→P.657)

1 城塞を守るアカシアやオーク族と戦う

バトル アカシック・オスフレイ[Lv.38]×2
+アカシック・シグフレイ[Lv.38]×2
+アカシック・フォルクスタフ[Lv.38]
+オーク[Lv.38]×4
[増援①]オーク・メズマライザー[Lv.35]
+オーク・メズマライザー[Lv.38]×2
+アカシック・マスティフ[Lv.38]×4
[増援②]アカシック・オスフレイ[Lv.36]
+アカシック・オスフレイ[Lv.38]
+アカシック・コーサー[Lv.38]×4
[増援③]アカシック・ソグンワルド[Lv.38]
+オーク・メズマライザー[Lv.38]×3
[増援④]オーク[Lv.35]×8
+オーク・ウォーロード[Lv.38]
+アカシック・マスティフ[Lv.35]×4

バトルの報酬
経験値 11000 AP 470 ギル 3200
アイテム 魔物の牙×20、鉄生糸×20、魔法灰×35

場所 | ヴィザールグレス平原(→P.659)

2 ワールドマップからマザークリスタル・ドレイクスパインへ行く

P.321へ

FFチャレンジの場合

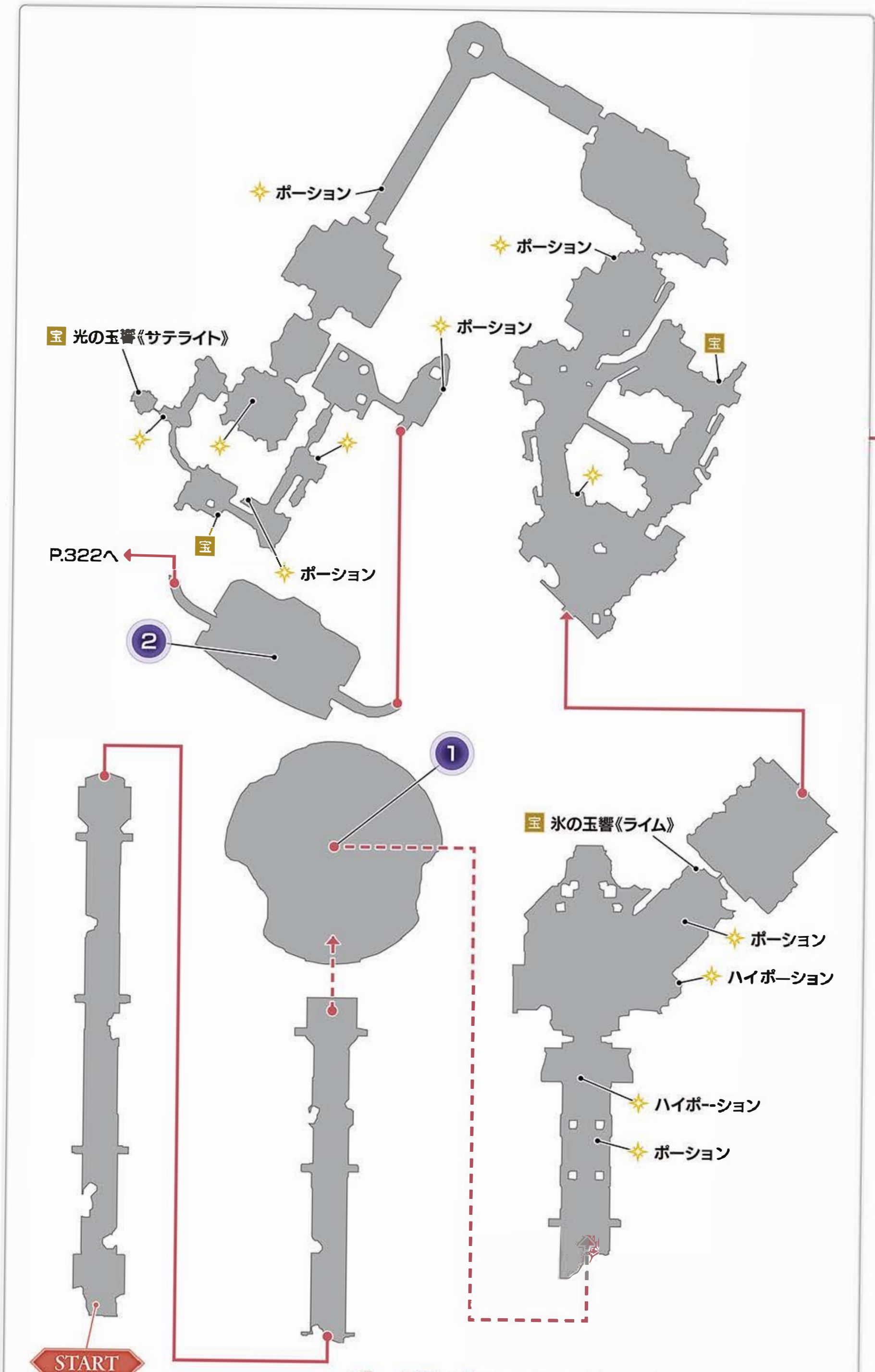




バトル アカシック・オスフレイ[Lv.81]×2
+アカシック・シグフレイ[Lv.81]×2
+アカシック・フォルクスタフ[Lv.81]
+オーク[Lv.81]×4
[増援①]オーク・メズマライザー[Lv.76]
+オーク・メズマライザー[Lv.81]×2
+アカシック・マスティフ[Lv.81]×4
[増援②]アカシック・オスフレイ[Lv.78]
+アカシック・オスフレイ[Lv.81]
+アカシック・コーサー[Lv.81]×4
[増援③]アカシック・ソグンワルド[Lv.81]
+オーク・メズマライザー[Lv.81]×3
[増援④]オーク[Lv.76]×8
+オーク・ウォーロード[Lv.81]
+アカシック・マスティフ[Lv.76]×4

バトルの報酬
経験値 4400000 AP 940
ギル 6400
アイテム 魔物の牙×40、鉄生糸×40、魔法灰×70





マザークリスタル・ドレイクスパイン(前半)

P.215より

Ⅷ-5 魔都騒乱

場所 ステージ マザークリスタル・ドレイクスパイン (→P.691)

1 ベヒーモスと戦う

バトル ベヒーモス[Lv.38] (→P.578)

バトルの報酬

経験値 4000 AP 250 ギル 4000

アイテム 獣王の拘束具×2、戦鉱石×40、魔物の牙×20

2 アカシック・クアールと戦う

バトル アカシック・クアール[Lv.37]＋レブナント[Lv.36]×2

バトルの報酬

経験値 824 AP 60 ギル 2000

アイテム 丈夫な皮×10、魔法灰×30、メテオライト×4



P.323へ

FFチャレンジの場合

バトル ベヒーモス[Lv.82] (→P.578)

バトルの報酬

経験値 1600000 AP 500

ギル 8000

アイテム 獣王の拘束具＋×2、戦鉱石×80、魔物の牙×40

バトル アカシック・クアール[Lv.79]＋レブナント[Lv.78]×2

バトルの報酬

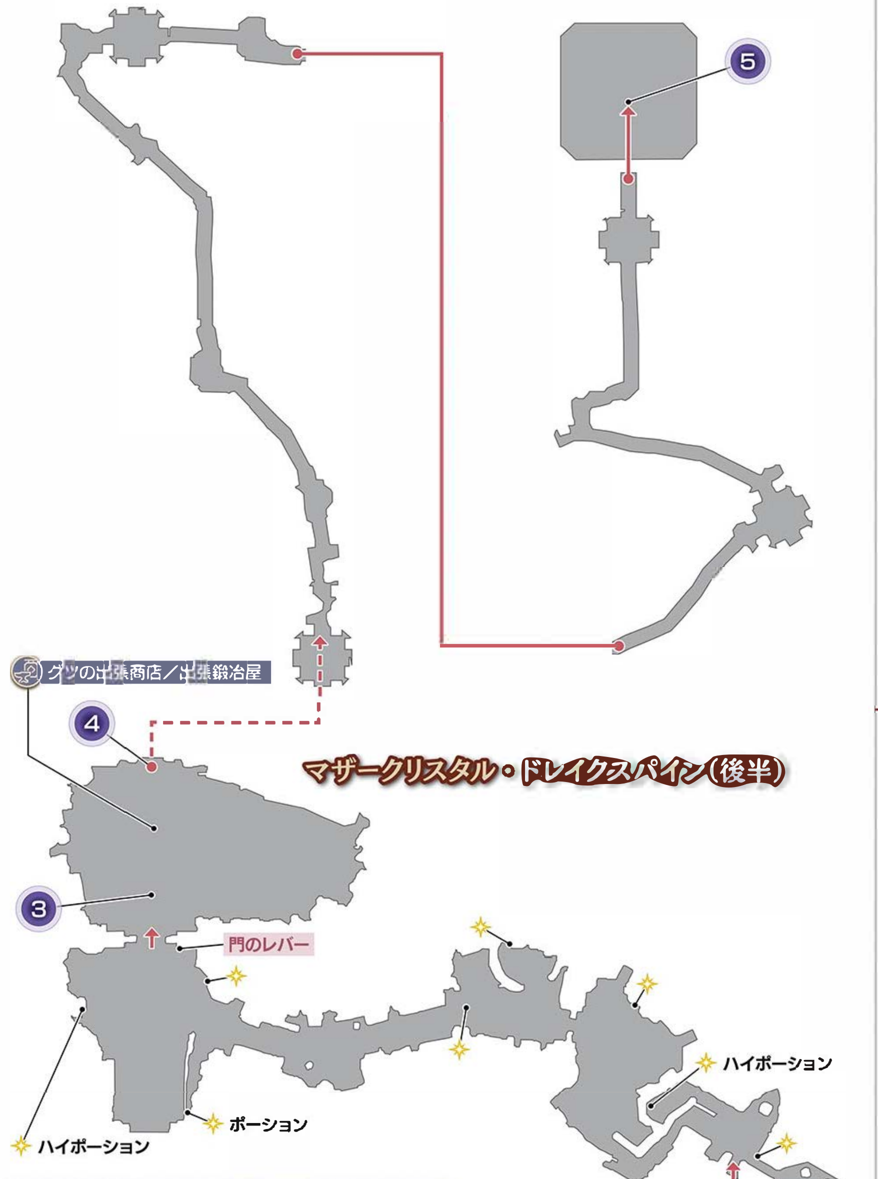
経験値 312000 AP 120

ギル 4000

アイテム 丈夫な皮×20、魔法灰×63、メテオライト＋×4



マザークリスタル・ドレイクスパイン(後半)





P.321より

③ アカシアの群れと戦う

バトル アカシック・ソグンワルド[Lv.39]×2
[増援①]アカシック・オスフレイ[Lv.36]×6
+アカシック・ガンドフレイ[Lv.36]×4
+レイス[Lv.36]×5
[増援②]アカシック・シグフレイ[Lv.36]×2
+アカシック・ガンドフレイ[Lv.36]×2
+アカシック・オーク[Lv.36]×6
[増援③]アカシック・オスフレイ[Lv.36]
+アカシック・シグフレイ[Lv.36]
+アカシック・オーク[Lv.36]×8
+アカシック・ウォーロード[Lv.39]

バトルの報酬
経験値 11000 AP 470 ギル 3200
アイテム 魔物の牙×20、鉄生糸×20、魔法灰×35



＜ FFチャレンジの場合 ＞

バトル アカシック・ソグンワルド[Lv.82]×2
[増援①]アカシック・オスフレイ[Lv.78]×6
+アカシック・ガンドフレイ[Lv.78]×4
+レイス[Lv.78]×5
[増援②]+アカシック・シグフレイ[Lv.78]×2
+アカシック・ガンドフレイ[Lv.78]×2
+アカシック・オーク[Lv.78]×6
[増援③]アカシック・オスフレイ[Lv.78]
+アカシック・シグフレイ[Lv.78]
+アカシック・オーク[Lv.78]×8
+アカシック・ウォーロード[Lv.82]

バトルの報酬
経験値 4400000 AP 940
ギル 6400
アイテム 魔物の牙×40、鉄生糸×40、魔法灰×70



④ ジョシュアと話して「すぐに行く」を選ぶ

更新 ショップ

POINT 手順4を行なう前にグツに話しかけると、出張商店と出張鍛冶屋を利用できる。必要なものがあるなら、アイテムを買ったり、装備の作成・強化を行なったりしておこう。

⑤ 次元の狭間でアルテマと戦う

バトル アルテマ(1回目)[Lv.40] (→P.579)

バトルの報酬
経験値 15000 AP 650 ギル 7000
アイテム 闇の引力《斬鉄乱舞》、魔物の牙×10、鉄生糸×10、魔法灰×85



＜ FFチャレンジの場合 ＞

バトル アルテマ(1回目)[Lv.83] (→P.579)

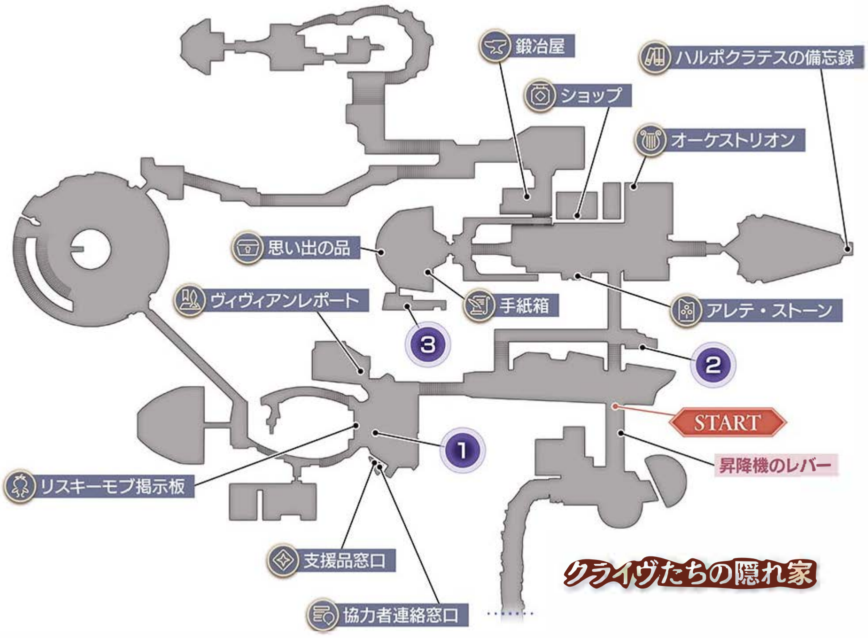
バトルの報酬
経験値 6000000 AP 1300
ギル 14000
アイテム 闇の引力《斬鉄乱舞》、魔物の牙×20、鉄生糸×20、魔法灰×170



◉ ワールドマップからクライヴたちの隠れ家へ行く

P.325へ

INDEX

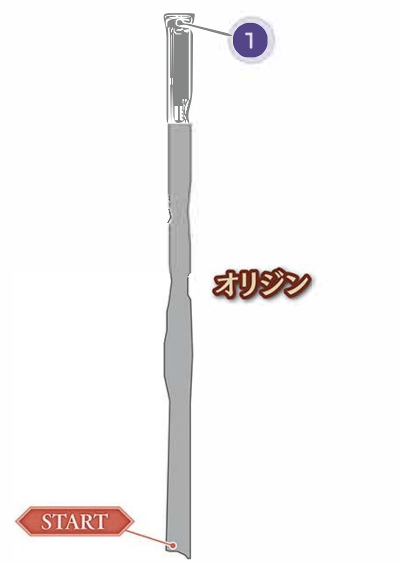


手順3を行なったあとに発生するクエスト

- 81 忘れえぬ君たちへ(→P.364)
- 82 斥候に憧れて(→P.365)
- 86 《剣》の希望(→P.365)
- 86 果てなき夢(→P.366)
- 86 風の三志士(→P.366)
- 86 受け継ぎし炎(→P.367)
- 82 寄せ集めの家族(→P.367)
- 86 価値ある孤独を讃えよ(→P.368)
- 89 言葉はいらない(→P.368)
- 86 白銀の君(→P.369)
- 81 老師の想いを胸に(→P.369)
- 86 崩れゆく堅壁 後篇(→P.370)
- 86 茨根ざす砂原 後篇(→P.371)
- 94 赤翼の残火 後篇(→P.371)

手順3を行なったあとに出現するリスキーモブ

- キングベヒーモス(→P.386)
- クーザー(→P.387)
- ギザマルーク(→P.387)
- プリンスオブデス(→P.388)
- 執意の竜騎士(→P.388)



手順1で出現する敵(SF AF)

アルテマ(2回目)[Lv.40](→P.581)
→アルテマ・リズン[Lv.40](→P.582)
→アルテマリアス[Lv.40](→P.584)

手順1で出現する敵(FF)

アルテマ(2回目)[Lv.83](→P.581)
→アルテマ・リズン[Lv.83](→P.582)
→アルテマリアス[Lv.83](→P.584)

P.239より

Ⅷ-6 オリジン

場所 | クライヴたちの隠れ家(→P.602)

パーティ クライヴ+トルガル
更新 ショップ、鍛冶屋

1 サロンでオットーと話す

2 デッキでジョシュアと話す

3 クライヴの私室でジルと話す

クエスト 左ページの表を参照
ミブ 左ページの表を参照

POINT クエスト26「受け継ぎし炎」を達成すればジョシュアが、クエスト90「白銀の君」を達成すればジルが、オリジンへ向かうまでのあいだパーティメンバーに加わる。

POINT この時期から挑戦できるようになるクエストやリスキーモブの報酬を入手すると、武器のゴッターダメルンの材料が全部そろう(→P.447)。オリジンへ向かう前に、ぜひとも鍛冶屋で作成しておきたい。

◉ ワールドマップからオリジンへ行く

場所 | オリジン

パーティ クライヴ+ジョシュア+ディオン

◉ 召喚獣に顕現してアルテマ・プライムと戦う

バトル アルテマ・プライム[Lv.40](→P.580)

バトルの報酬

経験値 0 AP 0 ギル 0
アイテム (なし)

Ⅷ-7 最後の戦い

場所 | ステージ オリジン(→P.694)

パーティ クライヴ+ジョシュア

1 アルテマと戦う

パーティ クライヴ
バトル 左ページの表を参照

バトルの報酬

経験値 0 AP 0 ギル 0
アイテム (なし)

ENDING

FFチャレンジの場合



POINT ファイナルファンタジーチャレンジでは、Ⅷ-6「オリジン」で特定の条件を満たすことで、各地のショップでアクセサリが購入できるようになる(→P.441)。鍛冶屋でアクセサリを強化するさいの材料集めに利用しよう。

POINT この時期から挑戦できるようになるクエストやリスキーモブの報酬を入手すれば、鍛冶屋でゴッターダメルン❻を作成することが可能(→P.447)。さらに、エヴァーダーク❻も作成ずみなら、それらふたつの武器と創世の言霊を材料にして、最強の武器であるアルテマウェポンが作成できるのだ(→P.448)。

バトル アルテマ・プライム[Lv.83](→P.580)

バトルの報酬

経験値 0 AP 0 ギル 0
アイテム (なし)

バトル 左ページの表を参照

バトルの報酬

経験値 0 AP 0 ギル 0
アイテム (なし)

リードシネマティックアーティスト

廣田俊明 Toshiaki Hirota

代表作 FFXIII、FFXIII-2、FFXIV、FFXV、キングダム ハーツIII

Q カットシーンを制作するうえで気をつけた点は？
A 見ているプレイヤーに違和感を与えないことです。カットシーンの途中で「ん？」「いまの何？」と感じさせてしまうと、そのあとがどれだけいい内容でも頭に入らず、プレイヤーを置いてけぼりにしてしまいます。ハデなシーン、泣かせるシーンといろいろありますが、どんな場面もプレイヤーと感情を共有できるシーン作りを心がけました。
Q 本作はFFとしてはレーティングが高めですが、それによって演出面に影響はありましたか？
A 過去のFFではできなかった血の汚れや残虐な表現などを、限度はありますが見せられるようになったことは、自分のなかでは大きかったです。これまではカメラアングルでごまかしていた部分も描けるので、作り手としてやりがいがありました。
Q ボイスキャストの演技で印象に残ったシーンは？
A シドの隠れ家へお墓参りに行く場面で、カローンがグツに鍛冶道具を買っていいよと言うシーンがあるのですが、それを聞いたあとのグツの喜びかたがとても良いです。ふだんオドオドしているグツが喜びを表現する姿は、何度見ても笑ってしまいます。
Q とくに気に入っているカットシーンは？
A エルウィンがチョコボに乗ってロザリス城からフェニックスゲートへ出発するところですね。たくさんの兵士たちが映って見ごたえもあり、「これから冒険がはじまるんだ！」と気持ちが昂ります。
Q 次回作ではどんなことに挑戦したいですか？
A FFはずっと作ってきたので、もうやり尽くした感があります。つぎは『ドラゴンクエスト』でスライムが登場するカットシーンを作りたいですね。

自分だけが知っている本作の秘密

幼いころのクライヴとジルが夜のベランダで話すシーンで、会話が終わってジルが帰る方向が、彼女の部屋があると設定されている方向と逆になっていました。気づいたときにはシーンがすでに完成しており、「やってもうた！」と思いましたが、プレイヤーにはジルの部屋の場所はわからないので、そのままにしています(笑)。

リードシネマティックアーティスト

幡谷 徹 Toru Hataya

代表作 ブラッドボーン(発売元：ソニー・インタラクティブエンタテインメント)、ダークソウルIII、SEKIRO、エルデンリング(以上、発売元：フロム・ソフトウェア)

Q 今回のカットシーン全般におけるコンセプトは？
A 「何でもあり」なCG映像ではなく、現実的なカメラワークやレンズ選択で実写作品に寄せた演出にすることが、セクション全体のコンセプトでした。
Q カットシーンを制作するうえで、もっとも心掛けている点を教えてください。
A 没入感を損なわずに見入ってもらえる演出、構図、カメラワークになっているかどうかなど、プレイヤーへの伝えかたに重きを置いています。
Q とくに気に入っているカットシーンは？
A 自分はネコ派ですが、仔トルガルが出てくるシーンはかわいくできていてお気に入りです。モーション担当者とキャラクターモデリングチームのトルガルへの愛を強く感じました。あとは自分で演出した部分ですが、物語前半の最後にあるシドとの別れやジョシュアvsアルテマのシーンは、濃密な展開をテンポ良く見せられたので気に入っています。
Q 今回新しく導入した技術はありますか？
A 召喚獣同士の戦いや兵士たちの合戦シーンの一部は、「リアルタイムで描画したキャラクター」と「プリレンダリング(CGを事前に生成すること)のエフェクトや背景」を合成しています。過去の作品だと、ひとつのシーンにはリアルタイム描画かプリレンダリングの一方だけを使っていて、ふたつを合成するのは新しい試みでした。プリレンダリングだけで高度な映像表現を求めすぎると、キャラクターの映りや映像の質などの点でリアルタイム描画のシーンと差ができてしまうので、今回はそこを解消しつつ、ハデでダイナミックな演出に取り組めたのが良かったですね。イメージ・スタジオ部(映像制作の部署)の優秀なスタッフに感謝しています！

自分だけが知っている本作の秘密

愛煙家のディレクター陣や吉田(吉田直樹氏：プロデューサー)からは、シドのタバコについてこだわりのある指示が飛んでいました(笑)。最初は先端が光って煙が出ているだけだったのが、シドが吸うと赤熱しつつ短くなっていくところまで表現が進化したんです。

リードシネマティックテクニカルアーティスト

岩渕栄太郎 Eitaro Iwabuchi

代表作 FFVII リメイク、FFXV、ディシディアFF

Q 本作はFFとしてはレーティングが高めですが、それによって演出面に影響はありましたか?

A レーティングが高くなる理由のひとつに血の表現がありますが、ひと口に血と言っても、キャラクターの身体に付いている血、戦闘中に武器に付着した血、地面に広がっている血など、それぞれでちがう技術が必要です。状況に合わせて仕様を決めたり、技術的に難しい部分はあきらめてもらったりしながら、現在の表現になりました。

Q 今回新しく導入した技術はありますか?

A 薬ビンの中身やワインなどの流体の表現には、「Vertex Animation Texture」(複雑な処理のアニメーションを比較的低い負荷で表示する技術)が使われているところがあります。また、1ヵ所だけですが、旗がはためく場面では「Smooth Skinning Decomposition with Rigid Bones」という、シミュレーションの結果をポリゴンモデルのボーンに焼きつけてリアルタイムで動かす技術も使いました。

Q 開発中の忘れられない思い出を教えてください。

A やはり、コロナ禍に巻きこまれたことだと思います。コミュニケーションのしかたを変える必要があり、試行錯誤の連続でした。リモートワークが定着して、いまは働きやすくなった部分もあるので、悪いことばかりではなかったなぁと感じています。

Q 次回作ではどんなことに挑戦したいですか?

A 次作がリアルな方向性の作品であれば、もう一段階上の映像表現ですね。ほかには、アーティストがいつでも簡単に修正を入れられるシステムを取り入れて、制作だけに集中できる環境の構築にも挑戦したいです。リアルではない方向性の作品なら、子どもや障がいのあるかたにも楽しんで遊んでもらえるシステムが作れるといいなと思っています。

自分だけが知っている 本作の秘密

子ども時代のジルのことを「こじる」と呼んでいる人がいて、会議で最初に聞いたときは汁物の料理とカンちがいして「急に何の話?」となりました。すぐ気づきましたが、個人的にツボに入っておもしろかったです。

リードカットシーンモーションアーティスト

沢田裕貴 Hirotaka Sawada

代表作 FFXV、キングスグレイブ FFXV、キングダム ハーツIII

Q 今回のモーション全般におけるコンセプトは?

A プレイヤーには物語の世界に浸ってほしいという思いから、キャラクターの動作が不自然に見えないようにすることを第一としました。そのうえで、芝居がかっていない素の人間のような振る舞いに見える演技を目指しています。また、カットシーンではドラマ性のある場面が多いことから、人の内面が現れやすい身体のちょっとしたしぐさや、表情のこまかいニュアンスを大切にしました。

Q リアルに表現されたキャラクターにゲームならではの動きをさせるときに心掛けている点は?

A 動きのメカニズムを具体的に想像することですね。たとえば、人間のキャラクターに現実離れしたアクションをさせる場合、本物の人間が同じアクションをするためにはどういった条件が必要になるのかを想像してみるんです。その必要な条件以外のウソを極力つかずに演技を成立させることが、リアルに見せるコツなのかなと思っています。

Q フェイシャルモーションを作るときに気をつけたことはありますか?

A 自分たちの生身の顔とゲーム内のキャラクターの顔とのちがいを、つねに意識しながら取り組みました。形や質感、動く仕組みなど、両者の顔のちがいを深く理解することで、より良い表現にするためのアプローチが見えてくると考えています。

Q フェイシャルモーションが英語ボイスへ対応する方針になったことで苦労した点は?

A アニメーターのほとんどが日本語ネイティブだったことです。そのため、開発序盤は英語の発音を研究して表現上で重要なポイントをまとめたり、中盤以降は動画で撮影したフェイシャルアクターの表情を参考にしたりしながら作業を進めました。

自分だけが知っている 本作の秘密

フェイシャルキャプチャーを担当した声優さんの話なのですが、前回の収録から少し期間が空いたのちに再会したときに、以前はなかった立派な髭が生えていたんです。撮影後のデータの処理のことを考えて、冷や汗が流れました。

CHAPTER 4

サブイベント

SUB EVENT

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA



サブイベント 1



クエスト

メインストーリーを進めていくと、世界の各地でクライヴへの依頼(クエスト)が発生する。困っている人たちの頼みを聞き、問題を解決すれば報酬がもらえるのだ。

はじめられる時期　II-2「シドという男」でタルヤと話したあと

クエストのアイコン

クエストのアイコンは3種類あり、アイコンの色と形を見ればそのクエストの特徴がわかる(下の表を参照)。緑色のアイコンのクエストは、受注しなくてもメインストーリーを進められるが、達成時に特別なメリットを得られるものもあるので、できるだけ受注していくといい。

アイコンごとのクエストの特徴

アイコン	特徴
	◆メインストーリーの途中でかならず受注する ◆達成すると経験値やアイテムなどが手に入るほか、メインストーリーを進められる
	◆特定の時期になると発生し、いつ受注するかを自由に決められる ◆達成すると経験値やアイテムなどを得られる
	◆特定の時期になると発生し、いつ受注するかを自由に決められる ◆達成すると経験値やアイテムなどが手に入るほか、特別なメリットも得られる(右の表を参照)



⬅メインストーリーなどの影響で一時的に受注や進行ができなくなったクエストは、アイコンに「制限マーク」がつく。

達成時に特別なメリットを得られるクエスト

クエスト	達成時のメリット
26 白き誇りと共に	チョコボに乗れるようになる
30 鍛冶師と拘泥	鍛冶屋でドレイクスレイヤーベルトとドレイクスレイヤーリストを作成できるようになる(→P.453、458)
30 良薬は口に得難し	ポーションとハイポーションの回復量が増え、ちからの薬などの効果時間が延びる(→P.441)
44 大工房増進せよ	ポーションやハイポーション、ちからの薬などの最大所持数が増える(→P.441)
47 鍛冶師と切磋	鍛冶屋でエクスカリバーを作成できるようになる(→P.447)
69 鍛冶師と帰還	鍛冶屋でウロボロスを作成できるようになる(→P.453)
69 良薬はさらに得難し	ポーションとハイポーションの回復量がさらに増え、ちからの薬などの効果時間がさらに延びる(→P.441)
71 鍛冶師と友と	鍛冶屋でゴッターダメルンを作成できるようになる(→P.447)
72 大工房躍進せよ	ポーションやハイポーション、ちからの薬などの最大所持数がさらに増える(→P.441)

協力者連絡窓口

シドの隠れ家とクライヴたちの隠れ家では、特定の時期になると「協力者連絡窓口」が開放される(下の表を参照)。この窓口では、隠れ家以外の場所で発生している未受注のクエストについて、依頼者の場所や報酬などを確認できるのだ。

協力者連絡窓口が開放される時期

場所	時期
シドの隠れ家	III-7「傾く世界で」でオットーから香り袋を渡されたあと
クライヴたちの隠れ家	IV-3「暗雲来たりて」で 25「儚き命に弔いを」を達成してガブと話したあと



⬆協力者連絡窓口では、クエストの依頼者の近くにあるオベリスクへの移動も可能。

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

クエストINDEX

※「クエスト」欄の「[→4]」などは、そのクエストを達成すると記載された番号のクエストの発生条件を満たすことを示す

場所	クエスト	名声	詳細
▼風の大陸　中央部			
シドの隠れ家	1 隠れ家で暮らす人々[→4]	0	P.332
	2 遺跡に囲まれた生活	0	P.332
	3 植生研究者	0	P.333
	8 隠れ家で働く人々	0	P.333
	12 隠れ家のためにできること	0	P.336
	38 待ちわびた手紙	0	P.336
クライヴたちの隠れ家	33 隠れ家の足は清めよ	10	P.340
	33 実を結ぶ想い	10	P.341
	38 世にも稀なる食の探求[→59]	10	P.342
	38 鍛冶師と拘泥[→47]	10	P.342
	81 姫君のお針子[→90]	15	P.343
	38 良薬は口に得難し[→50]	15	P.343
	33 ミドの工房	35	P.344
	38 薬師と医者と[→70]	15	P.344
	88 《剣》の覚悟[→88]	15	P.344
	81 《ミスリルの鎧》をつくれ	40	P.347
	42 《ミスリルの兜》をつくれ	40	P.347
	48 《ミスリルの盾》をつくれ	40	P.347
	88 大工房増進せよ[→72]	40	P.348
	48 相棒の秘密[→89]	20	P.348
	42 陰の立役者	20	P.349
	87 鍛冶師と切磋[→88]	30	P.349
	33 その瞳に映るもの	35	P.353
	38 機工士への道[→88]	25	P.353
	38 世にも美味なる食の探求	25	P.354
	33 名士の執事たち[→85]	35	P.354
	33 父から娘へ	45	P.357
	88 鍛冶師と帰還[→71]	35	P.358
	38 良薬はさらに得難し	45	P.358
	70 医者と患者と	25	P.359
	81 鍛冶師と友と	50	P.359
	72 大工房躍進せよ	50	P.360
	73 《剣》の決意[→83]	30	P.360
	38 不死鳥に癒しを[→88]	30	P.363
	81 忘れえぬ君たちへ	40	P.364
	38 斥候に憧れて[→87]	40	P.365
	38 《剣》の希望	50	P.365
	38 果てなき夢	30	P.366
	38 風の三志士	50	P.366
	38 受け継ぎし炎[→83]	40	P.367
	87 寄せ集めの家族	30	P.367
	88 価値ある孤独を讃えよ[→91]	30	P.368
	88 言葉はいらない	30	P.368
	90 白銀の君	40	P.369
	81 老師の想いを胸に	30	P.369

場所	クエスト	名声	詳細
▼皇国属領ロザリア			
スリー・リーズ湿地	5 腹ぺこチョコボにご用心	0	P.333
マーサの宿	8 イーストプールに続く橋	0	P.334
	7 ベアラーという命	0	P.334
	8 かつて友だった者	0	P.334
	8 庶民の必需品	0	P.335
	38 戦斧のなき間に	0	P.337
	38 粛清の風	10	P.340
	38 白き誇りと共に	20	P.341
	38 炎の民の戦い	45	P.352
	38 燎原の騎士たち 前篇[→74]	25	P.357
	74 燎原の騎士たち 後篇	50	P.361
悲しみの入り江	33 儚き命に弔いを	5	P.340
グリーンシーヴズ	10 街道を拓け	0	P.335
イーストプール	11 遠き日のロザリア	0	P.335
ラザロ街	38 黒騎士を討て	20	P.341
▼ザンブレク皇国領			
ロストウィング	14 そこにある自由	0	P.337
	38 香り高きロストウィング	0	P.337
	88 純熟の果てに 前篇[→64]	20	P.346
	38 純熟の果てに 後篇[→83]	45	P.356
ノースリーチ	17 マダムの憂い	0	P.338
	18 壁を越える欲望	0	P.338
	38 精兵たちの矜持	0	P.338
	33 ベアラーたちの生きる術	0	P.339
	38 夜の女王の名のもとに	45	P.352
	38 崩れゆく堅壁 前篇[→88]	30	P.361
	38 崩れゆく堅壁 後篇	40	P.370
マクルデュロワ丘陵	81 命の重さ	0	P.339
	33 少女が失くしたもの	0	P.339
▼ダルメキア共和国領			
ダリミル宿場	88 茨の課題	15	P.345
	87 茨の難題	10	P.345
	38 湯を沸かすほどの熱い奴	25	P.346
	48 胸を焦がす形	10	P.347
	38 砂漠の耳は諦めない	45	P.352
	38 茨根ざす砂原 前篇[→93]	30	P.362
	38 茨根ざす砂原 後篇	40	P.371
レトニ峡谷	48 ツヴェッコとヨナシュ	20	P.350
ボクラド市場	49 奪われた商人札	15	P.350
	33 運び屋の誇りにかけて	20	P.350
	81 ゼメキス浪漫回遊記	30	P.351
	33 哀楽の行き交う街	15	P.351
	38 生きとし生ける	30	P.352
	38 赫灼の誓い 前篇[→77]	50	P.357
	77 赫灼の誓い 後篇	50	P.362
リーマショフ野原	81 遺恨	25	P.355
タボール	38 革職人の儲け話	25	P.355
	38 タボールの石碑調査	20	P.356
	38 赤翼の残火 前篇[→94]	30	P.363
	94 赤翼の残火 後篇	50	P.371
▼ウォールード王国領			
エイストラ鉱山地帯	38 故郷へ	30	P.364

クエストリスト

※基本的に、発生する時期が早い順に並べている
※報酬の「AP」はアビリティポイントを表す

隠れ家で暮らす人々



依頼者 料理長のケネス

発生時期	Ⅲ-2「シドという男」でタルヤと話したあと
発生条件	（なし）

報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	5	2000
AP	0	0
ギル	500	1000
名声	0	0
アイテム	戦鉱石×10	戦鉱石×20

進行手順

シドの隠れ家

❶ラウンジで料理長のケネスと話して厨房の手伝いを引き受け、野菜スープを3個受け取る 受注
❷ラウンジで3ヵ所のテーブルに料理を置く
❸ラウンジで料理長のケネスと話す 達成

達成後の変化	◆ シドの隠れ家のラウンジにある、まもりの記章が入った宝箱を開けられるようになる

遺跡に囲まれた生活



依頼者 大工頭のジョフロワ

発生時期	Ⅲ-2「シドという男」でタルヤと話したあと
発生条件	（なし）

報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	5	2000
AP	0	0
名声	0	0
名声	0	0
アイテム	メテオライト、ギル虫	メテオライト+、古めかしいクリスタル

進行手順

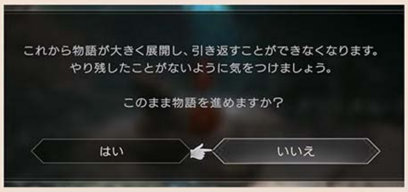
シドの隠れ家

❶ボフミルの菜園で大工頭のジョフロワと話して大工の仕事を手伝う 受注
❸木材作業所で気さくな大工と話す
❸木材作業所で修繕用の木材を持っていく
❹ボフミルの菜園で大工頭のジョフロワに修繕用の木材を渡す 達成



知識の隠れ家 特定の時期になると消滅するクエストに注意

1「隠れ家で暮らす人々」～ 22「少女が失くしたもの」のうち、緑色のアイコンのクエストは、達成せずにメインストーリーを進めると、消滅して行なえなくなってしまう。これらが消滅するのは、Ⅲ-8「クリスタルの牢獄」を終えたときなので、Ⅲ-7「傾く世界で」でマザークリスタル・ドレイクヘッドへ向かう前に、やり残したクエストがないか確認しておこう。



⬆マザークリスタル・ドレイクヘッドに入るときには、物語を進めていいかどうかを確認される。

植生研究者



依頼者 菜園のボフミル

発生時期	Ⅲ-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと
発生条件	(なし)

報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	18	7200
AP	0	0
ギル	0	0
名声	0	0
アイテム	ヴァレーアカネ×10、魔物の牙×20、丈夫な皮×30	ヴァレーアカネ×20、魔物の牙×40、丈夫な皮×60

進行手順

シドの隠れ家

❶菜園でボフミルと話して助手の様子を見に行く 受注

ザンブレク皇国領：オレーベル・ダウンズ

❷ゴールトン農場でボフミルの助手を襲っている魔物を倒す
❸ゴールトン農場でブドウ畑の土壌を4個採取する

シドの隠れ家

❹菜園でボフミルにブドウ畑の土壌を4個渡す 達成

バトル 手順❷で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

敵	ヴァインスピナー[Lv.19]×3 [増援]ヴァインスピナー[Lv.19]×3
報酬	経験値 24 AP 12 ギル 84 名声 0 アイテム ヴァレーアカネ×2、魔物の牙×4

ファイナルファンタジーチャレンジ

敵	ヴァインスピナー[Lv.54]×3 [増援]ヴァインスピナー[Lv.54]×3
報酬	経験値 9600 AP 24 ギル 168 名声 0 アイテム ヴァレーアカネ×4、魔物の牙×8

隠れ家で働く人々



依頼者 料理長のケネス

発生時期	Ⅲ-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと
発生条件	1「隠れ家で暮らす人々」を達成する

報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	20	8000
AP	100	200
ギル	0	0
名声	0	0
アイテム	ギル虫	古めかしいクリスタル

進行手順

シドの隠れ家

❶ラウンジで料理長のケネスと話して厨房の手伝いを引き受け、ケネスのお弁当を3個受け取る 受注
❷エントランスにいる厩番のベアラー、居住区にいる世話役のベアラー、地下牢にいる牢番のベアラーに、ケネスのお弁当を渡す
❷ラウンジで料理長のケネスと話す 達成



腹ぺこチョコボにご用心



依頼者 行商人のローワン

発生時期	Ⅲ-3「望郷」を開始したあと
発生条件	(なし)

報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	18	7200
AP	0	0
ギル	0	0
名声	0	0
アイテム	魔物の牙×10、丈夫な皮×5	魔物の牙×20、丈夫な皮×10

進行手順

皇国属領ロザリア：スリー・リーズ湿地

❶行商人のローワンと話して荷運びの手伝いを引き受け、預かった荷物を受け取る 受注
❷厩番のジェラードに預かった荷物を渡す 達成

達成後の変化	◆ 38「白き誇りと共に」(→P.341)で手順❸を終えたあとの会話が少し変わる(→P.704)



イーストプールに続く橋



依頼者 マーサ

発生時期	Ⅲ-2「望郷」でマーサと話したあと
発生条件	（なし）

報酬	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	50	20000
AP	100	200
ギル	1100	2200
名声	0	0
アイテム	メテオライト	メテオライト＋

※進行手順などはP.229を参照

ベアラーという命



依頼者 マーサ

発生時期	Ⅲ-2「望郷」で 6「イーストプールに続く橋」を達成したあと
発生条件	（なし）

報酬	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	30	12000
AP	0	0
ギル	1000	2000
名声	0	0
アイテム	鉄生糸×5、丈夫な皮×5、ギル虫×2	鉄生糸×10、丈夫な皮×10、古めかしいクリスタル×2

※進行手順などはP.229を参照

かつて友だった者



依頼者 傭兵のブレナン

発生時期	Ⅲ-2「北へ」を開始したあと
発生条件	（なし）

報酬	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	20	8000
AP	100	200
ギル	0	0
名声	0	0
アイテム	魔法灰×10、メテオライト	魔法灰×20、メテオライト＋

進行手順

皇国属領ロザリア：マーサの宿

❶傭兵のブレナンと話してベアラーの捜索に手を貸す 受注

皇国属領ロザリア：スリー・リーズ湿地

❷橋の上で休憩中の傭兵と話してノリスのことを聞く
❸鉄のランタンを拾う
❹ノリスと話す

皇国属領ロザリア：マーサの宿

❺傭兵のブレナンと話す 達成





庶民の必需品

発生時期	III-4「北へ」を開始したあと
発生条件	(なし)



依頼者 魚屋のクラーク

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 18 AP 0 ギル 1000 名声 0	経験値 7200 AP 0 ギル 2000 名声 0
アイテム 戦鉱石×10、魔法灰×10	アイテム 戦鉱石×20、魔法灰×20

進行手順

皇国属領ロザリア：マーサの宿

❶魚屋のクラークと話して彼が落としたクリスタルを拾いに行く 受注

皇国属領ロザリア：スリー・リーズ湿地

❷湿地でボグクラブを倒して汚れたクリスタルを入手する

皇国属領ロザリア：マーサの宿

❸魚屋のクラークに汚れたクリスタルを渡す 達成

バトル 手順❷で戦う敵

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
敵	ボグクラブ[Lv.19]×4
ファイナルファンタジーチャレンジ	
敵	ボグクラブ[Lv.54]×4



街道を拓け

発生時期	III-4「北へ」を開始したあと
発生条件	(なし)



依頼者 フレドリク

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 20 AP 0 ギル 1000 名声 0	経験値 8000 AP 0 ギル 2000 名声 0
アイテム 戦鉱石×10、メテオライト	アイテム 戦鉱石×20、メテオライト+

進行手順

皇国属領ロザリア：グリーンシーヴズ

❶フレドリクと話して魔物退治を引き受ける 受注
❷リアンノン山道でエサに群がる魔物を倒す

皇国属領ロザリア：ブローケン・ヒルト

❸橋の先にいる途方に暮れた男(ブライス)と話す 達成

バトル 手順❷で戦う敵

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
敵	スターヴィングウルフ[Lv.19]×3+スターヴィングアルファ[Lv.19]
ファイナルファンタジーチャレンジ	
敵	スターヴィングウルフ[Lv.54]×3+スターヴィングアルファ[Lv.54]

遠き日のロザリア

発生時期	III-4「北へ」でイーストプールの北門に近づいたあと
発生条件	(なし)



依頼者 イーストプールの村長

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 40 AP 100 ギル 1200 ギル 0	経験値 16000 AP 200 ギル 2400 名声 0
アイテム 魔法灰×10、メテオライト	アイテム 魔法灰×20、メテオライト+

※進行手順などはP.231を参照

隠れ家のためにできること

発生時期	Ⅲ-7「傾く世界で」でシドの私室に入ったあと
発生条件	(なし)



依頼者 連絡役のアルバン

報酬

ストーリーフォーカス/アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 20　AP 0　ギル 0　ギル 0	経験値 8000　AP 0　ギル 0　名声 0
アイテム 戦鉱石×30、魔物の牙×30、メテオライト	アイテム 戦鉱石×60、魔物の牙×60、メテオライト+

進行手順

シドの隠れ家

❶エントランスで連絡役のアルバンと話してベアラーの様子を見に行く 受注

ザンブレク皇国領：ロストウィング

❷吊し人亭でカンタンと話す

ザンブレク皇国領：ノルヴァーン・バレイ

❸ロベール林道でカンタンの部下と話す
❹蛮族を倒す
❺倒れているランダルを調べる

ザンブレク皇国領：ロストウィング

❻吊し人亭でカンタンと話す 達成

バトル 手順❹で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス/アクションフォーカス

敵	ヒルゴブリン[Lv.21]×3+ヒルギガース[Lv.[illegible]1]
報酬	経験値 24　AP 44　ギル 252　名声 0
	アイテム 骨の首飾り、ヴァレーアカネ×2、戦鉱石×4

ファイナルファンタジーチャレンジ

敵	ヒルゴブリン[Lv.57]×3+ヒルギガース[Lv.[illegible]7]
報酬	経験値 9600　AP 88　ギル 504　名声 0
	アイテム 骨の首飾り+、ヴァレーアカネ×4、戦鉱石×8

待ちわびた手紙

発生時期	Ⅲ-7「傾く世界で」でシドの私室に入ったあと
発生条件	(なし)



依頼者 補給係のグレン

報酬

ストーリーフォーカス/アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 20　AP 0　ギル 0　ギル 0	経験値 8000　AP 0　ギル 0　ギル 0
アイテム 戦鉱石×20、魔物の牙×10	アイテム 戦鉱石×40、魔物の牙×20

進行手順

シドの隠れ家

❶居住区で補給係のグレンと話して荷物を捜しに行く 受注

ザンブレク皇国領：オレーベル・ダウンズ

❷ゴールトン農場で落とした荷物を3個拾う
❸ゴールトン農場で畑仕事をする女と話す

ザンブレク皇国領：ロストウィング

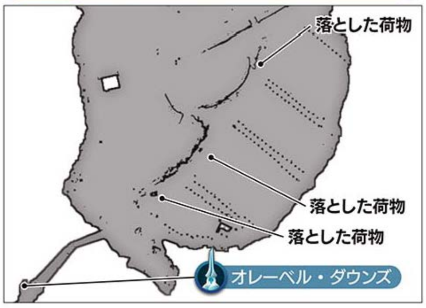
❹犬の前にある落とした手紙を拾う

シドの隠れ家

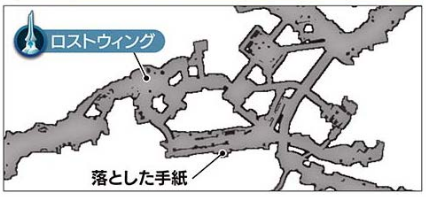
❺居住区で補給係のグレンに落とした荷物3個と落とした手紙を渡す 達成



マップ 手順❷で落とした荷物がある場所



マップ 手順❹で落とした手紙がある場所



そこにある自由

発生時期	Ⅲ-7「傾く世界で」でオットーから香り袋を渡されたあと
発生条件	（なし）



依頼者 アラン

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 15 AP 0 ギル 0 名声 0	経験値 6000 AP 0 ギル 0 ギル 0
アイテム ギル虫	アイテム 古めかしいクリスタル

進行手順

ザンブレク皇国領：ロストウィング

❶アランと話してベアラーの世話を手伝う 受注
❷疲れきったベアラーと話す
❸酒場で《吊し人亭》の給仕と話す
❹パンとワインを持っていく
❺疲れきったベアラーに《吊し人亭》のパンとワインを渡す 達成



香り高きロストウィング

発生時期	Ⅲ-2「傾く世界で」でオットーから香り袋を渡されたあと
発生条件	（なし）



依頼者 ワイン農家のエミール

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 15 AP 0 ギル 0 名声 0	経験値 6000 AP 0 ギル 0 ギル 0
アイテム 魔物の牙×10、黒水	アイテム 魔物の牙×20、琥珀

進行手順

ザンブレク皇国領：ロストウィング

❶ワイン農家のエミールと話して魔物退治を引き受ける 受注

↓

ザンブレク皇国領：オレーベル・ダウンズ

❷ゴールトン農場で魔物を倒す

↓

ザンブレク皇国領：ロストウィング

❸ワイン農家のエミールと話す 達成

バトル 手順❷で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
敵	ヴィントナー・ワスプ［Lv.21］×9
報酬	経験値 16 AP 16 ギル 128 名声 0
	アイテム 魔物の牙×2、丈夫な皮×4

ファイナルファンタジーチャレンジ	
敵	ヴィントナー・ワスプ［Lv.57］×9
報酬	経験値 6400 AP 32 ギル 256 名声 0
	アイテム 魔物の牙×4、丈夫な皮×8

戦斧のなき間に

発生時期	Ⅲ-2「傾く世界で」でオットーから香り袋を渡されたあと
発生条件	（なし）



依頼者 宿の給仕

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 20 AP 0 ギル 0 ギル 0	経験値 8000 AP 0 ギル 0 ギル 0
アイテム 戦鉱石×10、鉄生糸×5	アイテム 戦鉱石×20、鉄生糸×10

進行手順

皇国属領ロザリア　マーサの宿

❶宿の給仕と話して野盗退治を引き受ける 受注
❷黄金チョコボの寝床亭で野盗を倒す 達成

達成後の変化	◆黄金チョコボの寝床亭の外で《ブラッドアクス》の傭兵と話すと、野盗退治の礼を言われる

バトル 手順❷で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
敵	フットパッド（一般）［Lv.21］×2
報酬	経験値 8 AP 4 ギル 28 名声 0
	アイテム 戦鉱石×2

ファイナルファンタジーチャレンジ	
敵	フットパッド（一般）［Lv.57］×2
報酬	経験値 3200 AP 8 ギル 56 名声 0
	アイテム 戦鉱石×4

INDEX

マダムの憂い



依頼者：イサベル

発生時期	Ⅲ-7「傾く世界で」で夜のとばりにいるイサベルと話したあと
発生条件	（なし）

報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	200	80000
AP	0	0
ギル	1200	2400
名声	0	0
アイテム	メテオライト	メテオライト＋

※進行手順などはP.239を参照

壁を越える欲望



依頼者：商人のエティエンヌ

発生時期	Ⅲ-7「傾く世界で」で夜のとばりにいるイサベルと話したあと
発生条件	（なし）

報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	18	7200
AP	0	Ⅲ-2 0
ギル	1000	2000
名声	0	0
アイテム	鉄生糸×20、丈夫な皮×20	鉄生糸×40、丈夫な皮×40

進行手順

ザンブレク皇国領：ノースリーチ

❶商人のエティエンヌと話して取引の手伝いを引き受け、小袋を3個受け取る 受注

※手順❷～❹は順不同

❷マルシェの雑貨屋に預かった小袋を渡し、バラの香水を受け取る

❷マルシェのハーブ商に預かった小袋を渡し、葉巻箱を受け取る

❹マルシェの酒屋に預かった小袋を渡し、ブドウの蒸留酒を受け取る

❺商人のエティエンヌにバラの香水、葉巻箱、ブドウの蒸留酒を渡す 達成



精兵たちの矜持



依頼者：精兵のレオン

発生時期	Ⅲ-2「傾く世界で」で夜のとばりにいるイサベルと話したあと
発生条件	（なし）

報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	20	8000
AP	0	0
ギル	1100	2200
名声	0	0
アイテム	メテオライト	メテオライト＋

進行手順

ザンブレク皇国領：ノースリーチ

❶ザンブレク皇国軍訓練所で精兵のレオンと話して手合わせを受ける 受注

❷精兵のレオンと話して手合わせをはじめる

❸精兵のレオンに勝利したあと、つづけて精兵のロバンにも勝利する 達成

バトル 手順❸で戦う敵と報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
敵	精兵のレオン［Lv.21］→精兵のロバン［Lv.21］	精兵のレオン［Lv.57］→精兵のロバン［Lv.57］
経験値	8	3200
AP	4	8
ギル	32	64
名声	0	0
アイテム	戦鉱石×2	戦鉱石×4

ベアラーたちの生きる術



発生時期	Ⅲ-7「傾く世界で」で夜のとばりにいるイサベルと話したあと
発生条件	（なし）

依頼者 皇都の役人マチュー

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 18　AP 0　ギル 1000　名声 0	経験値 7200　AP 0　ギル 2000　名声 0
アイテム 魔法灰×25	アイテム 魔法灰×50

進行手順

ザンブレク皇国領：ノースリーチ

❶ザンブレク皇国軍訓練所で皇都の役人マチューと話して頼みを引き受け、マチューの食料を3個受け取る 受注
❷井戸の近くで洗濯物を乾かしている酷使されているベアラーと、ドラゴンズアーマーで火をおこしている酷使されているベアラーに、マチューの食料を渡す
❸ザンブレク皇国軍訓練所で兵士の治療をしている酷使されているベアラーに、マチューの食料を渡す
❹《夜のとばり》の娼婦と話す 達成



命の重さ



発生時期	Ⅲ-7「傾く世界で」で 17「マダムの憂い」を進めて、鉄の酒樽亭にいるイサベルと話したあと
発生条件	（なし）

依頼者 皇都の貴族ブノワ

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 20　AP 150　ギル 0　名声 0	経験値 8000　AP 300　ギル 0　名声 0
アイテム 魔法灰×30	アイテム 魔法灰×60

進行手順

ザンブレク皇国領：マクルデュロワ丘陵

❶皇都の貴族ブノワと話して貴族の息子を助けに行く 受注
❷貴族の息子を襲っている魔物を倒す
❸皇都の貴族ブノワと話す（選んだ選択肢によって会話の内容が少し変わる）
❹殺されたベアラーたちを弔う 達成

バトル 手順❷で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

敵	ラビッドウルフ［Lv.21］
報酬	経験値 4　AP 2　ギル 16　名声 0 アイテム 丈夫な皮×2

ファイナルファンタジーチャレンジ

敵	ラビッドウルフ［Lv.57］
報酬	経験値 1600　AP 4　ギル 32　ギル 0 アイテム 丈夫な皮×4

2 少女が失くしたもの



発生時期	Ⅲ-7「傾く世界で」で 17「マダムの憂い」を進めて、鉄の酒樽亭にいるイサベルと話したあと
発生条件	（なし）

依頼者 リゼット

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 18　AP 0　ギル 0　名声 0	経験値 7200　AP 0　ギル 0　名声 0
アイテム 魔法灰×20	アイテム 魔法灰×40

進行手順

ザンブレク皇国領：マクルデュロワ丘陵

❶リゼットと話して彼女の飼っているクロエを捜す 受注
❷気難しそうな農民と話す
❸吠えている犬を調べる
❹倒れている人を調べる 達成

隠れ家の足は清めよ



依頼者 渡し守のオボルス

発生時期	Ⅳ-3「暗雲来たりて」でオットーと話したあと
発生条件	(なし)

報酬

ストーリーフォーカス/アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 250 / AP 250 / ギル 0 / ギル 10	経験値 100000 / AP 500 / ギル 0 / 名声 10
アイテム ちからの勲章+1	アイテム ちからの勲章+1

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶桟橋で渡し守のオボルスと話して渡し船の補修を手伝う 受注

皇国属領ロザリア:スリー・リーズ近辺

❷クァールテール滝でシスルソーンを倒して強粘液を5個入手する

クライヴたちの隠れ家

❸桟橋で渡し守のオボルスに強粘液を5個渡す 達成

バトル 手順❷で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス/アクションフォーカス

敵	シスルソーン[Lv.24]×5
報酬	経験値 48 / AP 24 / ギル 0 / ギル 0
	アイテム 強粘液×5、魔物の牙×8、魔法灰×16

ファイナルファンタジーチャレンジ

敵	シスルソーン[Lv.62]×5
報酬	経験値 19200 / AP 48 / ギル 0 / ギル 0
	アイテム 強粘液×5、魔物の牙×16、魔法灰×32



粛清の風



依頼者 コール

発生時期	Ⅵ-1「暗雲来たりて」でマーサの宿の黄金チョコボの寝床亭に入ってコールと話したあと
発生条件	(なし)

報酬

ストーリーフォーカス/アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 250 / AP 0 / ギル 0 / ギル 10	経験値 100000 / AP 0 / ギル 0 / 名声 10
アイテム 風の吐息《ガウジ》、丈夫な皮×60	アイテム 風の吐息《ガウジ》、丈夫な皮×120

※進行手順などはP.247を参照

儚き命に弔いを



依頼者 コール

発生時期	Ⅵ-1「暗雲来たりて」でグレードモン修道院の小屋に入ったあと
発生条件	(なし)

報酬

ストーリーフォーカス/アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 50 / AP 0 / ギル 600 / 名声 5	経験値 2000 / AP 0 / ギル 1200 / 名声 5
アイテム 黒水	アイテム 琥珀

※進行手順などはP.249を参照

白き誇りと共に



依頼者 行商人のローワン

発生時期	Ⅵ-2「暗雲来たりて」で 25「儚き命に弔いを」を達成したあと
発生条件	(なし)

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 250 AP 0 名声 0 名声 20	経験値 100000 AP 0 名声 0 名声 20
アイテム アンブロシアの馬具、魔物の牙×60	アイテム アンブロシアの馬具、魔物の牙×120

進行手順

皇国属領ロザリア：マーサの宿

❶行商人のローワンと話して野生のチョコボを助けに行く 受注

皇国属領ロザリア：スリー・リーズ湿地

❷白チョコボの風切羽を見つける
❸白チョコボを襲っている野盗を倒す 達成

達成後の変化	
	◆チョコボに乗れるようになる ◆持っている白チョコボの風切羽が、アンブロシアの風切羽に変わる

バトル 手順❸で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

敵	密猟者(一般)[Lv.24]×4＋密猟者(魔法)[Lv.24]×2 [増援]ハントマン[Lv.24]＋ハリアーハウンド[Lv.24]×3
報酬	経験値 48 AP 24 ギル 120 名声 0 アイテム 鉄生糸×12、ギル虫

ファイナルファンタジーチャレンジ

敵	密猟者(一般)[Lv.62]×4＋密猟者(魔法)[Lv.62]×2 [増援]ハントマン[Lv.62]＋ハリアーハウンド[Lv.62]×3
報酬	経験値 19200 AP 48 ギル 240 名声 0 アイテム 鉄生糸×24、古めかしいクリスタル

実を結ぶ想い



依頼者 植物研究家のコルマック

発生時期	Ⅵ-2「暗雲来たりて」で 25「儚き命に弔いを」を達成し、クライヴたちの隠れ家でガブと話したあと
発生条件	(なし)

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 250 AP 0 ギル 600 名声 10	経験値 100000 AP 0 名声 1200 名声 10
アイテム マーテルの果実	アイテム マーテルの果実

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶植物園で植物研究家のコルマックと話して手伝いを引き受け、マーテルの果実を2個受け取る 受注
❷サロンで石の剣ファビアンにマーテルの果実を渡す
❸サロンで石の剣コランタンにマーテルの果実を渡す
❹植物園で植物研究家のコルマックと話す 達成



黒騎士を討て



依頼者 ウェイド

発生時期	Ⅳ-5「再会」でウェイドと話したあと
発生条件	(なし)

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 250 AP 0 名声 800 名声 20	経験値 100000 AP 0 ギル 1600 名声 20
アイテム 魔法灰×80、メテオライト	アイテム 魔法灰×160、メテオライト＋

※進行手順などはP.253を参照

世にも稀なる食の探求

発生時期	Ⅳ-6「鉄の国」を開始したあと
発生条件	(なし)



依頼者　調理助手のイヴァン

報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	130	52000
AP	0	0
ギル	0	0
名声	10	10
アイテム	まもりの記章＋1	まもりの記章＋1

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶ラウンジで調理助手のイヴァンと話して魔物料理作りに手を貸す 受注

↓

皇国属領ロザリア：マーサの宿

❷市場の肉屋と話す

↓

皇国属領ロザリア：スリー・リーズ湿地

❸湿地でローランド・スコーピオンを倒して紫紺の什宝を5個入手する

↓

クライヴたちの隠れ家

❹ラウンジで調理助手のイヴァンに紫紺の什宝を5個渡す 達成

バトル　手順❸で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

敵	ローランド・スコーピオン[Lv.24]×5
報酬	経験値 12　AP 12　ギル 60　ギル 0
	アイテム 紫紺の什宝×5

ファイナルファンタジーチャレンジ

敵	ローランド・スコーピオン[Lv.62]×5
報酬	経験値 4800　AP 24　ギル 120　名声 0
	アイテム 紫紺の什宝×5

鍛冶師と拘泥

発生時期	Ⅳ-6「鉄の国」を開始したあと
発生条件	(なし)



依頼者　オーガスト

報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	250	100000
AP	0	0
ギル	0	0
名声	10	10
アイテム	ドレイクスレイヤー装備の書	ドレイクスレイヤー装備の書

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶サロンでオーガストと話してブラックソーンの悩み解決を手伝う 受注
❷工房でブラックソーンと話す
❸取引所でカローンと話す
❹サロンのリスキーモブ掲示板でドズメアの情報を調べる(行なわなくてもいい)

↓

ザンブレク皇国領：ノルヴァーン・バレイ

❺ノルヴァーン砦・西門の近くでドズメアを倒す
❻怪我を負った男(カミル)と話して秘伝の加工革をもらう

↓

クライヴたちの隠れ家

❼工房でブラックソーンに秘伝の加工革を渡す 達成

達成後の変化	◆鍛冶屋でドレイクスレイヤーベルトとドレイクスレイヤーリスト(ファイナルファンタジーチャレンジではドレイクスレイヤーベルト⓮とドレイクスレイヤーリスト⓮)を作成できるようになる

マップ　手順❺でドズメアがいる場所



バトル　手順❺で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

敵	ドズメア[Lv.28]
報酬	経験値 650　AP 55　ギル 8500　ギル 20
	アイテム ヒヒイロカネ、メテオライト

ファイナルファンタジーチャレンジ

敵	ドズメア[Lv.67]
報酬	経験値 260000　AP 110　ギル 25500　名声 20
	アイテム ヒヒイロカネ、メテオライト＋

姫君のお針子



依頼者 倉庫番のオルタンス

発生時期	V-1「決断」を開始したあと
発生条件	(なし)

報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	350	140000
AP	500	1000
ギル	800	1600
名声	15	15
アイテム	鉄生糸×50	鉄生糸×100

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶デッキで倉庫番のオルタンスと話して布の受け取りの手伝いを引き受け、布屋の引換証を受け取る 受注

ザンブレク皇国領：ノースリーチ

❷マルシェの布売りに布屋の引換証を渡す

ザンブレク皇国領：グロリューズ要衝

❸道沿いで小心な行商人と話して、襲ってきた用心棒を倒す

ザンブレク皇国領：ノースリーチ

❹マルシェの布売りから布地の詰め合わせを受け取る

クライヴたちの隠れ家

❺デッキで倉庫番のオルタンスに布地の詰め合わせを渡す(会話中の選択肢については「達成後の変化」を参照) 達成

達成後の変化	◆ 手順❺の選択肢に応じたアイテムを、VII-6「オリジン」でジルからもらえる(→P.704)

バトル 手順❸で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
敵	キラー[Lv26]
報酬	経験値 35 / AP 60 / ギル 260 / 名声 0 アイテム 鉄生糸×10、黒水

ファイナルファンタジーチャレンジ	
敵	キラー[Lv64]
報酬	経験値 14000 / AP 120 / ギル 520 / 名声 0 アイテム 鉄生糸×20、琥珀



良薬は口に得難し



依頼者 植物園のナイジェル

発生時期	V-1「決断」を開始したあと
発生条件	(なし)

報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	350	140000
AP	0	0
ギル	0	0
名声	15	15
アイテム	良薬の精油(※1)、黒水	良薬の精油(※1)、古めかしいクリスタル

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶植物園のナイジェルと話して植物園の研究に手を貸す 受注

皇国属領ロザリア：悲しみの入り江

❷モーガンビアードを3個採取する

クライヴたちの隠れ家

❸植物園のナイジェルにモーガンビアードを3個渡す 達成

達成後の変化	◆ 良薬の精油の効果で、ポーションとハイポーションの回復量が増え、ちからの薬とまもりの薬と英雄の薬の効果時間が延びる(→P.441)



※1……良薬の精油や優薬の精油を持っていない場合のみ入手できる

ミドの工房

発生時期	V-3「帰還」でミドと話したあと
発生条件	(なし)



依頼者 ミド

報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	300	120000
AP	0	0
ギル	0	0
名声	35	35
アイテム	土の吐息《ワインダップ》	土の吐息《ワインダップ》

※進行手順などはP.263を参照

34 薬師と医者と

発生時期	V-3「帰還」で33「ミドの工房」を達成したあと
発生条件	(なし)



依頼者 薬師のロドリグ

報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	200	80000
AP	0	0
ギル	0	0
名声	15	15
アイテム	魔物の牙×40、鉄生糸×40	魔物の牙×80、鉄生糸×80

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶タルヤの医務室で薬師のロドリグと話して薬の材料調達を手伝う 受注

↓

皇国属領ロザリア：ホーク・クライ断崖

❷アンバーの周辺でエルモネア草を3個採取する

↓

クライヴたちの隠れ家

❸タルヤの医務室で薬師のロドリグにエルモネア草を3個渡す 達成



《剣》の覚悟

発生時期	V-3「帰還」で33「ミドの工房」を達成したあと
発生条件	(なし)



依頼者 ドリス

報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	350	140000
AP	0	0
ギル	15	0
名声	15	15
アイテム	火の吐息《ライジングフレイム》、魔物の牙×40、鉄生糸×40	火の吐息《ライジングフレイム》、魔物の牙×80、鉄生糸×80

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶デッキでドリスと話してコールの部隊の捜索に手を貸す 受注

↓

ザンブレク皇国領：ドラゴニエール平原

❷モルフィールドでコールと話す
❸モルフィールドで魔物を倒してベアラーを救助する

↓

クライヴたちの隠れ家

❹サロンでドリスと話す 達成

バトル 手順❸で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

敵	ゴブリン・リーチャー[Lv.28]×3+ギガース・ブルーザー[Lv28]
報酬	経験値 130 / AP 78 / ギル 344 / 名声 0 アイテム 骨の首飾り、魔法灰×12

ファイナルファンタジーチャレンジ

敵	ゴブリン・リーチャー[Lv.67]×3+ギガース・ブルーザー[Lv.67]
報酬	経験値 52000 / AP 156 / ギル 688 / 名声 0 アイテム 骨の首飾り+、魔法灰×24

茨の課題



依頼者 ルボル

発生時期	Ⅵ-2「砂塵に問う」で余暇の広場を訪れてルボルと話したあと
発生条件	(なし)

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 300 AP 0 ギル 800 名声 15	経験値 120000 AP 0 ギル 1600 名声 15
アイテム 戦鉱石×80、メテオライト	アイテム 戦鉱石×160、メテオライト+

※進行手順などはP.269を参照

茨の難題



依頼者 見習い鍛冶師のサーヴァ

発生時期	V-3「砂塵に問う」で 38「茨の課題」を達成したあと
発生条件	(なし)

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 200 AP 0 ギル 800 名声 10	経験値 80000 AP 0 ギル 1600 名声 10
アイテム 蛮族通貨	アイテム 遺跡の欠片

進行手順

ダルメキア共和国領：ダリミル宿場

❶茨の接吻で見習い鍛冶師のサーヴァと話して肉切りナイフの製作を手伝う 受注
❷市場の職人ふたりと話す
❸茨の接吻で見習い鍛冶師のサーヴァと話す

ダルメキア共和国領：ヴェルクロイ砂漠

❹監視人の目で見習い鍛冶師のサーヴァと話す

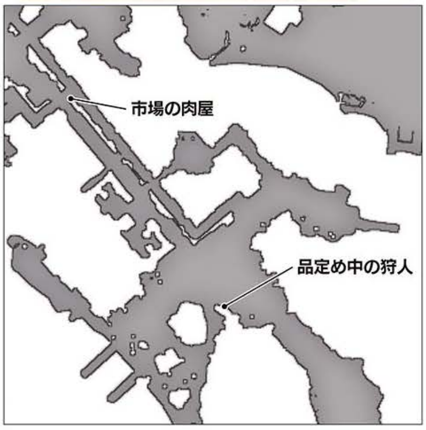
ダルメキア共和国領：ズゾノフ石灰棚

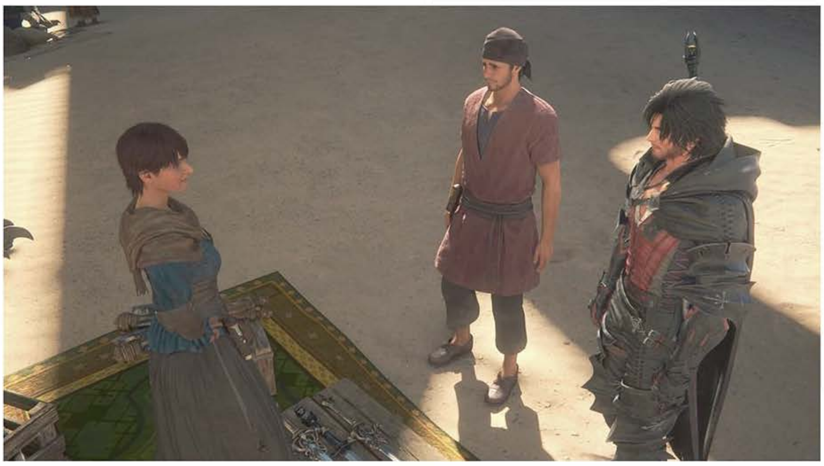
❺ダリミル宿場の南門の近くでダリミル石灰を3個採取する

ダルメキア共和国領：ダリミル宿場

❻茨の接吻で見習い鍛冶師のサーヴァにダリミル石灰を3個渡す 達成

マップ 手順❷でふたりの職人がいる場所





湯を沸かすほどの熱い奴

発生時期	V-1「砂塵に問う」で 36「炎の課題」を達成したあと
発生条件	(なし)



依頼者 大浴場の支配人クサヴェル

報酬

	ストーリーフォーカス/アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	700	280000
AP	270	540
ギル	0	0
名声	25	25
アイテム	炎の吐息《イグニッション》、ヒヒイロカネ	炎の吐息《イグニッション》、ヒヒイロカネ

進行手順

ダルメキア共和国領:ダリミル宿場

❶大浴場の支配人クサヴェルと話して石灰棚の調査を引き受ける 受注

↓

ダルメキア共和国領:ズゾノフ石灰棚

❷牙の雫で魔物を倒す

↓

ダルメキア共和国領:ダリミル宿場

❸大浴場の支配人クサヴェルと話す 達成

バトル 手順❷で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス/アクションフォーカス

敵	バス・ボム [Lv.28] ×8 [増援]バス・ボム [Lv.28] ×2+オールドフェイスフル[Lv.28]
報酬	経験値 270 AP 130 ギル 510 名声 0 アイテム 戦鉱石×50、魔法灰×50、黒水×2

ファイナルファンタジーチャレンジ

敵	バス・ボム [Lv.67] ×8 [増援]バス・ボム [Lv.67] ×2+オールドフェイスフル[Lv.67]
報酬	経験値 108000 AP 260 ギル 1020 名声 0 アイテム 戦鉱石×100、魔法灰×100、黒水×4

純熟の果てに 前篇

発生時期	VI-1「決意を新たに」でオットーと話して墓参りをすすめられたあと
発生条件	(なし)



依頼者 カンタン

報酬

	ストーリーフォーカス/アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	500	200000
AP	260	520
ギル	0	0
名声	20	20
アイテム	戦鉱石×50、魔物の牙×50、黒水	戦鉱石×100、魔物の牙×100、琥珀

進行手順

ザンブレク皇国領:ロストウィング

❶吊し人亭でカンタンと話してロストウィング周辺の調査に協力する 受注

❷薬草摘みの女と話す

↓

ザンブレク皇国領:ノルヴァーン・バレイ

❸ロベール林道で黒騎士を倒す

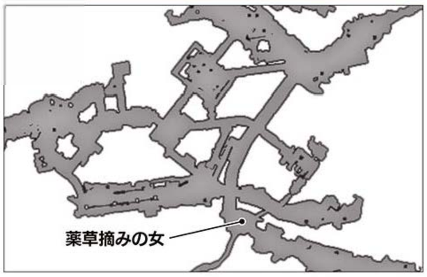
↓

ザンブレク皇国領:ロストウィング

❹吊し人亭でカンタンと話す 達成



マップ 手順❷で薬草摘みの女がいる場所



バトル 手順❸で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス/アクションフォーカス

敵	黒騎士(一般) [Lv.30] ×3 [増援]黒騎士(一般) [Lv.30] ×2+黒騎士(魔法) [Lv.30] +サージェント [Lv.30]
報酬	経験値 240 AP 48 ギル 208 名声 0 アイテム 戦鉱石×28、魔法灰×4

ファイナルファンタジーチャレンジ

敵	黒騎士(一般) [Lv.70] ×3 [増援]黒騎士(一般) [Lv.70] ×2+黒騎士(魔法) [Lv.70] +サージェント [Lv.70]
報酬	経験値 96000 AP 96 ギル 416 名声 0 アイテム 戦鉱石×56、魔法灰×8

胸を焦がす形

発生時期	VI-1「決意を新たに」でオットーと話して墓参りをすすめられたあと
発生条件	(なし)



依頼者 パン屋のマチェイ

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 300 AP 0 ギル 800 名声 10	経験値 120000 AP 0 ギル 1600 ギル 10
アイテム 蛮族通貨	アイテム 遺跡の欠片

進行手順

ダルメキア共和国領：ダリミル宿場

❶余暇の広場でパン屋のマチェイと話してパン屋の職人を捜しに行く 受注

↓

ダルメキア共和国領：巨人の頭

❷遠くを見つめる男(パン屋の職人ドゥシャン)と話す(選んだ選択肢によって会話の内容が少し変わる)

↓

ダルメキア共和国領：ダリミル宿場

❸余暇の広場でパン屋のマチェイと話す 達成



達成後の変化	◆クライヴたちの隠れ家のラウンジで陽気なミルナと話すと、ドレイクファングパンの話が聞ける

《ミスリルの鎧》をつくれ

発生時期	VI-1「決意を新たに」でブラックソーンに《ミスリルの鎧》の覚書を渡したあと
発生条件	(なし)



依頼者 ブラックソーン

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 500 AP 500 ギル 800 名声 40	経験値 200000 AP 1000 ギル 1600 名声 40
アイテム 蛮族通貨、黒水、ギル虫	アイテム 遺跡の欠片、琥珀、古めかしいクリスタル

※進行手順などはP.275を参照

《ミスリルの兜》をつくれ

発生時期	VI-1「決意を新たに」で研究助手のヘレナと話したあと
発生条件	(なし)



依頼者 研究助手のヘレナ

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 600 AP 0 ギル 0 名声 40	経験値 240000 AP 0 ギル 0 名声 40
アイテム ブレイブチャーム、メテオライト	アイテム ブレイブチャーム、メテオライト+

※進行手順などはP.277を参照

《ミスリルの盾》をつくれ

発生時期	VI-1「決意を新たに」でハルポクラテスに《ミスリルの盾》の覚書を渡したあと
発生条件	(なし)



依頼者 ハルポクラテス

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 400 AP 500 ギル 800 名声 40	経験値 160000 AP 1000 ギル 1600 名声 40
アイテム 黒水、ギル虫×2	アイテム 琥珀、古めかしいクリスタル×2

※進行手順などはP.279を参照

INDEX

大工房増進せよ

発生時期	Ⅲ-2「決意を新たに」でデッキにいるミドと話したあと
発生条件	(なし)



依頼者 技術助手のオウェイン

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 900 AP 0 ギル 0 名声 40	経験値 360000 AP 0 ギル 0 名声 40
アイテム 改良薬鞄(※1)、黒水	アイテム 改良薬鞄(※1)、古めかしいクリスタル

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶ミドのダンジョンで技術助手のオウェインと話して製薬器の材料調達に手を貸す 受注
❻サロンのリスキーモブ掲示板でボムキングの情報を調べる(行なわなくてもいい)

↓

ザンブレク皇国領：皇国猟場

❸巨大な水壺でボムキングを倒す
❹ボムの残灰を3個拾う

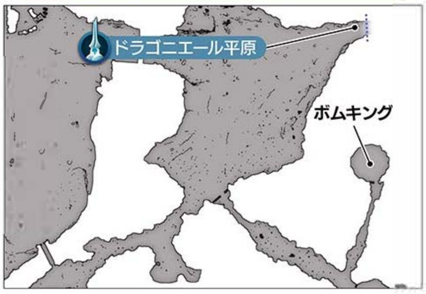
↓

クライヴたちの隠れ家

❺ミドのダンジョンで技術助手のオウェインにボムの残灰を3個渡す 達成

達成後の変化	◆改良薬鞄の効果で、ポーション、ハイポーション、ちからの薬、まもりの薬の最大所持数が増える(→P.441)

マップ 手順❸でボムキングがいる場所



バトル 手順❸で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
敵	ボムキング[Lv.33](※2)
報酬	経験値 1000 AP 65 ギル 9000 名声 20 アイテム ボムの魂
ファイナルファンタジーチャレンジ	
敵	ボムキング[Lv.73](※2)
報酬	経験値 400000 AP 130 ギル 27000 名声 20 アイテム ボムの魂＋

※1……改良薬鞄や拡張薬鞄を持っていない場合のみ入手できる
※2……「キングズジャスティス」を使ってベイビーボムとプチピュロスを出現させることがある(→P.531)

相棒の秘密

発生時期	Ⅵ-3「決意を新たに」でデッキにいるミドと話したあと
発生条件	(なし)



依頼者 カローン(手紙)

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 500 AP 0 ギル 800 名声 20	経験値 200000 AP 0 ギル 1600 名声 20
アイテム カヴァスの牙、魔物の牙×50	アイテム カヴァスの牙、魔物の牙×100

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶手紙箱で「トルガルのこと」を読んでカローンの依頼を引き受ける 受注
❷取引所でカローンと話す
❸書庫でハルボクラテスと話す

↓

皇国属領ロザリア：クレシダ廃村

❹エルダーアンテロープを倒してエルダーアンテロープの骨を5個入手する

↓

クライヴたちの隠れ家

❺取引所でカローンにエルダーアンテロープの骨を5個渡す
❻書庫でハルボクラテスと話す 達成

バトル 手順❹で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
敵	エルダーアンテロープ[Lv.33]×5
報酬	経験値 250 AP 30 ギル 140 名声 0 アイテム 丈夫な皮×20
ファイナルファンタジーチャレンジ	
敵	エルダーアンテロープ[Lv.73]×5
報酬	経験値 100000 AP 60 ギル 280 名声 0 アイテム 丈夫な皮×40

陰の立役者

発生時期：VI-1「決意を新たに」でデッキにいるミドと話したあと
発生条件：(なし)



依頼者：手代のゴーチェ(手紙)

報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	130	52000
AP	0	0
ギル	0	0
名声	20	20
アイテム	シドのゴブレット、戦鉱石×25、魔物の牙×50、メテオライト	シドのゴブレット、戦鉱石×50、魔物の牙×100、メテオライト+

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶手紙箱で「クライヴへのお願い」を読んでゴーチェの依頼を引き受ける 受注
❷カウンターで手代のゴーチェと話してスタールビーを2個受け取る

皇国属領ロザリア：マーサの宿

※手順❸～❹は順不同
❸黄金チョコボの寝床亭でマーサにスタールビーを渡す

ザンブレク皇国領：ノースリーチ

❹夜のとばりでイサベルにスタールビーを渡す

クライヴたちの隠れ家

❺カウンターで手代のゴーチェと話してスタールビーを受け取る
❷取引所でカローンにスタールビーを渡す 達成



鍛冶師と切磋

発生時期：VI-1「決意を新たに」でデッキにいるミドと話したあと
発生条件：35「鍛冶師と拘泥」を達成する



依頼者：オーガスト(手紙)

報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	900	360000
AP	0	0
ギル	0	0
名声	30	30
アイテム	エクスカリバーの響、メテオライト	エクスカリバーの響、メテオライト+

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶手紙箱で「ブラックソーンのことで気がかりが」を読んでブラックソーンの悩み解決を手伝う 受注
❷工房でブラックソーンと話す
❸取引所でカローンと話す

ダルメキア共和国領：ダリミル宿場

❹致命の一刺亭の2階で使用人のラディムと話す

ダルメキア共和国領：ヴェルクロイ砂漠

❺悪党の寝床で野盗を倒してイグナーツの荷物を取り返し、貴族のイグナーツから清砥石の欠片をもらう

クライヴたちの隠れ家

❷工房でブラックソーンに清砥石の欠片を渡す 達成

達成後の変化
◆鍛冶屋でエクスカリバー(ファイナルファンタジーチャレンジではエクスカリバー⑭)を作成できるようになる

バトル 手順❺で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

敵	ベッドメーカー[Lv.30]×3+インキーパー[Lv.30]
報酬	経験値 280 / AP 96 / ギル 436 / 名声 0 / アイテム 鉄生糸×34、黒水

ファイナルファンタジーチャレンジ

敵	ベッドメーカー[Lv.70]×3+インキーパー[Lv.70]
報酬	経験値 112000 / AP 192 / ギル 872 / 名声 0 / アイテム 鉄生糸×68、琥珀



ツヴェッコとヨナシュ

発生時期	VI-2「クリスタル自治領へ」を開始したあと
発生条件	(なし)



依頼者 傭兵のヨナシュ

報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	500	200000
AP	0	0
ギル	800	1600
名声	20	20
アイテム	戦鉱石×80	戦鉱石×160

進行手順

ダルメキア共和国領：レトニ峡谷

❶傭兵のヨナシュと話して荷馬車捜しを手伝う 受注
❷襲ってきた野盗を倒す(クエストを受注する前でも行なえる)
❸荷馬車を調べる 達成

達成後の変化	◆ボクラド市場の太陽と月の雫亭の近くで落ち着いた傭兵と話すと、ふたり組のこそ泥(シェンベラ兄弟)の話が聞ける

バトル 手順❷で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

敵	デザートレイダー(一般)[Lv30]×3+デザートジン[Lv30] [増援]デザートレイダー(魔法)[Lv.30]×2
報酬	経験値 720　AP 24　ギル 500　ギル 0 アイテム 鉄生糸×15

ファイナルファンタジーチャレンジ

敵	デザートレイダー(一般)[Lv.70]×3+デザートジン[Lv.70] [増援]デザートレイダー(魔法)[Lv.70]×2
報酬	経験値 223000　AP 48　ギル 1000　名声 0 アイテム 鉄生糸×30



奪われた商人札

発生時期	VI-2「クリスタル自治領へ」で赤の商隊の建物に近づいてエルイーズと話したあと
発生条件	(なし)



依頼者 エルイーズ

報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	350	144000
AP	0	0
ギル	800	1600
名声	15	15
アイテム	メテオライト	メテオライト+

※進行手順などはP.283を参照

運び屋の誇りにかけて

発生時期	VI-2「クリスタル自治領へ」で 49「奪われた商人札」を達成してテオドールと話したあと
発生条件	(なし)



依頼者 テオドール

報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	450	180000
AP	0	0
ギル	0	0
名声	20	20
アイテム	グツの商人札、雷の吐息《サンダーストーム》、メテオライト	グツの商人札、雷の吐息《サンダーストーム》、メテオライト+

※進行手順などはP.285を参照

ゼメキス浪漫回遊記



依頼者 ゼメキスの研究者ヤーヒム

発生時期	VI-2「クリスタル自治領へ」で50「運び屋の誇りにかけて」を達成したあと
発生条件	(なし)

報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	900	360000
AP	280	560
ギル	0	0
名声	30	30
アイテム	土の吐息《激震》、戦鉱石×20	土の吐息《激震》、戦鉱石×40

進行手順

ダルメキア共和国領：ボクラド市場

❶ゼメキスの研究者ヤーヒムと話して彼の護衛を引き受ける 受注

ダルメキア共和国領：忘却の荒野

❷ゼメキスの研究者ヤーヒムを襲っている野盗を倒す
❸ゼメキスの研究者ヤーヒムを襲っている蛮族を倒す

ダルメキア共和国領：レトニ峡谷

❹ゼメキスの研究者ヤーヒムを襲っている遺物を倒す 達成

バトル 手順❷で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

敵	デザートレイダー(一般)[Lv.30]×3+デザートレイダー(魔法)[Lv.30]
報酬	経験値 120 AP 24 ギル 104 名声 0 アイテム 鉄生糸×16、魔法灰×4、ギル虫

ファイナルファンタジーチャレンジ

敵	デザートレイダー(一般)[Lv.70]×3+デザートレイダー(魔法)[Lv.70]
報酬	経験値 48000 AP 48 ギル 208 名声 0 アイテム 鉄生糸×32、魔法灰×8、古めかしいクリスタル

バトル 手順❸で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

敵	ゴブリン・ラフハウザー[Lv.30]×4+ゴブリン・ラブルラウザー[Lv.30]×2
報酬	経験値 180 AP 36 ギル 156 名声 0 アイテム 戦鉱石×16、魔法灰×8

ファイナルファンタジーチャレンジ

敵	ゴブリン・ラフハウザー[Lv.70]×4+ゴブリン・ラブルラウザー[Lv.70]×2
報酬	経験値 72000 AP 72 ギル 312 名声 0 アイテム 戦鉱石×32、魔法灰×16

バトル 手順❹で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

敵	ワンダリング・エコー[Lv.30]×3+ウェイリング・エコー[Lv.30]
報酬	経験値 190 AP 78 ギル 358 名声 0 アイテム 戦鉱石×11、魔法灰×11

ファイナルファンタジーチャレンジ

敵	ワンダリング・エコー[Lv.70]×3+ウェイリング・エコー[Lv.70]
報酬	経験値 76000 AP 156 ギル 716 名声 0 アイテム 戦鉱石×22、魔法灰×22

哀楽の行き交う街



依頼者 酒場の主人オンドレイ

発生時期	VI-2「クリスタル自治領へ」で50「運び屋の誇りにかけて」を達成したあと
発生条件	(なし)

報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	300	120000
AP	0	0
ギル	0	0
名声	15	15
アイテム	戦鉱石×40、黒水	戦鉱石×80、琥珀

進行手順

ダルメキア共和国領：ボクラド市場

❶太陽と月の雫亭で酒場の主人オンドレイと話して酒場の常連を呼びに行く 受注
❷荷運び人のオルジフ、肉屋のミラン、関所の番兵ボレクと話す
❸太陽と月の雫亭で酒場の主人オンドレイと話す 達成



生きとし生ける



依頼者 荷運び人のクウェタ

発生時期	VI-2「クリスタル自治領へ」で 50「運び屋の誇りにかけて」を達成したあと
発生条件	(なし)

報酬	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	900	360000
AP	0	0
ギル	800	1600
名声	30	30
アイテム	戦鉱石×20、メテオライト	戦鉱石×40、メテオライト+

進行手順

ダルメキア共和国領：ボクラド市場

❶荷運び人のクウェタと話して傭兵の捜索に手を貸す 受注
❷市場の出入口で難民の女と話す

↓

ダルメキア共和国領：忘却の荒野

❸市場の外で難民の母親と話す
❹ガケの上に登ってメキスでゴブリンプリンスを倒す

↓

ダルメキア共和国領：ボクラド市場

❺荷運び人のクウェタと話す 達成

バトル 手順❹で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

敵	ゴブリンプリンス[Lv.30]						
報酬	経験値	30	AP	4	ギル	26	名声 0
	アイテム	蛮族通貨					

ファイナルファンタジーチャレンジ

敵	ゴブリンプリンス[Lv.70]						
報酬	経験値	12000	AP	8	ギル	52	名声 0
	アイテム	遺跡の欠片					

炎の民の戦い



依頼者 マーサ

発生時期	VII-1「鳴動する世界」でオットーと話して協力者たちの救援を頼まれたあと
発生条件	(なし)

報酬	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	500	200000
AP	0	0
ギル	1000	2000
名声	45	45
アイテム	《種火の守り手》のスカーフ、魔法灰×100、メテオライト	《種火の守り手》のスカーフ、魔法灰×200、メテオライト+

※進行手順などはP.295を参照

夜の女王の名のもとに



依頼者 世話焼きの娼婦

発生時期	VII-1「鳴動する世界」でオットーと話して協力者たちの救援を頼まれたあと
発生条件	(なし)

報酬	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	500	200000
AP	500	1000
ギル	0	0
名声	45	45
アイテム	魔法灰×100、メテオライト	魔法灰×200、メテオライト+

※進行手順などはP.297を参照

砂漠の耳は諦めない



依頼者 ルボル

発生時期	VII-1「鳴動する世界」でオットーと話して協力者たちの救援を頼まれたあと
発生条件	(なし)

報酬	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	400	160000
AP	500	1000
名声	1000	2000
名声	45	45
アイテム	魔物の牙×50、鉄生糸×50、丈夫な皮×50	魔物の牙×100、鉄生糸×100、丈夫な皮×100

※進行手順などはP.299を参照

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

その瞳に映るもの



発生時期	VII-1「鳴動する世界」でオットーと話して自由都市カンベルの危機を聞いたあと
発生条件	(なし)

依頼者 グツ

報酬

ストーリーフォーカス/アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 900　AP 0　ギル 0　名声 35	経験値 360000　AP 0　ギル 0　ギル 35
アイテム 大陸の香炉、メテオライト	アイテム 大陸の香炉、メテオライト+

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶裏デッキでグツと話して彼の頼みを引き受ける 受注
❷取引所でカローンと話す
❸裏デッキでグツと話す

ダルメキア共和国領：ダリミル宿場

❹苦労の広場でグツと話す

ダルメキア共和国領：南ヴェルクロイ砂漠

❺街外れの倉庫で野盗を倒す

クライヴたちの隠れ家

❻取引所でカローンと話す 達成

達成後の変化	◆ クライヴたちの隠れ家でカローンと話すと、彼女がシドに協力するようになったいきさつが聞ける

バトル 手順❺で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス/アクションフォーカス	
敵	ハイヤードマッスル[Lv.33]×3+メインジーカー[Lv33]×2 [増援]ハイヤードマッスル[Lv.33]×4+ヘッジメイジ[Lv.31]×2
報酬	経験値 500　AP 60　ギル 280　名声 0 アイテム 鉄生糸×35、丈夫な皮×10、魔法灰×5、黒水
ファイナルファンタジーチャレンジ	
敵	ハイヤードマッスル[Lv.73]×3+メインジーカー[Lv.73]×2 [増援]ハイヤードマッスル[Lv.73]×4+ヘッジメイジ[Lv.71]×2
報酬	経験値 200000　ギル 120　ギル 560　名声 0 アイテム 鉄生糸×70、丈夫な皮×20、魔法灰×10、琥珀

機工士への道



発生時期	VII-1「鳴動する世界」でオットーと話して自由都市カンベルの危機を聞いたあと
発生条件	(なし)

依頼者 教育係のシャーリー

報酬

ストーリーフォーカス/アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 900　ギル 0　ギル 800　名声 25	経験値 360000　ギル 0　ギル 1600　名声 25
アイテム 黒水、ギル虫×2	アイテム 琥珀、古めかしいクリスタル×2

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶ハルポクラテスの書庫で教育係のシャーリーと話して彼女の頼みを引き受ける 受注
❷アトリウムで活発なジョスランと話す
❸分解された天秤を調べてすべての部品を選ぶ(どの部品から選んでもかまわない)
❹ハルポクラテスの書庫で教育係のシャーリーと話す 達成



世にも美味なる食の探求



依頼者 料理長のモリー

発生時期	Ⅶ-Ⅰ「鳴動する世界」でオットーと話して自由都市カンベルの危機を聞いたあと
発生条件	89「世にも稀なる食の探求」を達成する

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 700 AP 0 ギル 0 名声 25	経験値 280000 AP 0 ギル 0 名声 25
アイテム 魔物の牙×25、丈夫な皮×75	アイテム 魔物の牙×50、丈夫な皮×150

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶ラウンジで料理長のモリーと話して魔物料理作りに手を貸す 受注
❷書庫でハルポクラテスと話す

ザンブレク皇国領：マクルデュロワ丘陵

※手順❸～❹は順不同
❸3カ所にいるブルーバックワイバーンのいずれか1体を倒して翼竜の肝を入手する
❹セイントボンネットを採取する

クライヴたちの隠れ家

❺ラウンジで料理長のモリーに翼竜の肝とセイントボンネットを渡す 達成

バトル 手順❸で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
敵	ブルーバックワイバーン［Lv.33］
報酬	経験値 150 AP 60 ギル 290 名声 0 アイテム 翼竜の肝、竜の尖爪
ファイナルファンタジーチャレンジ	
敵	ブルーバックワイバーン［Lv.73］
報酬	経験値 60000 AP 120 ギル 580 名声 0 アイテム 翼竜の肝、竜の尖爪+

名士の執事たち



依頼者 ラザフォード(手紙)

発生時期	Ⅶ-Ⅰ「鳴動する世界」でオットーと話して自由都市カンベルの危機を聞いたあと
発生条件	(なし)

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 900 AP 0 ギル 1000 名声 35	経験値 360000 AP 0 ギル 2000 名声 35
アイテム 光の吐息(フレアブレス)、鉄生糸×25、丈夫な皮×25	アイテム 光の吐息(フレアブレス)、鉄生糸×50、丈夫な皮×50

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶手紙箱で「ご助力いただきたく」を読んでラザフォードの依頼を引き受ける 受注

皇国属領ロザリア：マーサの宿

❷黄金チョコボの寝床亭の2階でラザフォードと話す

ダルメキア共和国領：ズゾノフ石灰棚

❸執事を襲っているダルメキア兵を倒す

ザンブレク皇国領：クレール・ビュー

❹街道の近くで生真面目そうな男と話す

ザンブレク皇国領：ドラゴニエール平原

❺街道で野盗を倒す

皇国属領ロザリア：マーサの宿

❻黄金チョコボの寝床亭の2階でラザフォードと話す 達成

バトル 手順❸で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
敵	ダルメキアン・シミター［Lv.33］×4+ダルメキアン・セプター［Lv.33］
報酬	経験値 200 AP 29 ギル 257 名声 0 アイテム 鉄生糸×20、魔法灰×5
ファイナルファンタジーチャレンジ	
敵	ダルメキアン・シミター［Lv.73］×4+ダルメキアン・セプター［Lv.73］
報酬	経験値 80000 AP 58 ギル 514 名声 0 アイテム 鉄生糸×40、魔法灰×10

バトル 手順❺で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
敵	ラフショッド・ラスティック［Lv.33］×3+スプリングヒールジャック［Lv.33］
報酬	経験値 350 AP 29 ギル 257 名声 0 アイテム 丈夫な皮×10、魔法灰×5、黒水
ファイナルファンタジーチャレンジ	
敵	ラフショッド・ラスティック［Lv.73］×3+スプリングヒールジャック［Lv.73］
報酬	経験値 140000 AP 58 ギル 514 名声 0 アイテム 丈夫な皮×20、魔法灰×10、琥珀

遺恨



依頼者 瀕死のダルメキア兵

発生時期	Ⅶ-2「光と闇と」を開始したあと
発生条件	(なし)

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 900 AP 0 ギル 0 名声 25	経験値 360000 AP 0 ギル 0 名声 25
アイテム 魔法灰×100、メテオライト	アイテム 魔法灰×200、メテオライト＋

進行手順

ダルメキア共和国領：リーマショフ野原

❶瀕死のダルメキア兵と話して彼の願いを聞く 受注
❷ダルメキア共和国軍野営地でアカシアを倒す
❸負傷したダルメキア兵と話す(選んだ選択肢によって会話の内容が少し変わる) 達成

バトル 手順❷で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
敵	アカシック・シミター[Lv.33]×4＋アカシック・チョコボ[Lv.33]×2
報酬	経験値 300 AP 36 ギル 168 名声 0 アイテム 魔物の牙×15、丈夫な皮×15、魔法灰×30
ファイナルファンタジーチャレンジ	
敵	アカシック・シミター[Lv.73]×4＋アカシック・チョコボ[Lv.73]×2
報酬	経験値 100000 AP 72 ギル 336 名声 0 アイテム 魔物の牙×30、丈夫な皮×30、魔法灰×60

マップ 手順❸で負傷したダルメキア兵がいる場所





革職人の儲け話



依頼者 革職人のカーレル

発生時期	Ⅶ-2「光と闇と」でタボールの土の家に入ってヨーテと話したあと
発生条件	(なし)

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 900 AP 0 ギル 0 名声 25	経験値 360000 AP 0 ギル 0 名声 25
アイテム 丈夫な皮×100、メテオライト	アイテム 丈夫な皮×200、メテオライト＋

進行手順

ダルメキア共和国領：タボール

❶革職人のカーレルと話して魔物の狩猟を引き受ける 受注

ダルメキア共和国領：コラバ牧地

❷ドレッドエイビスを倒して老練な翼竜の堅皮を入手する

ダルメキア共和国領：タボール

❸革職人のカーレルに老練な翼竜の堅皮を渡す 達成

バトル 手順❷で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
敵	ドレッドエイビス[Lv.33]
報酬	経験値 150 AP 60 ギル 290 名声 0 アイテム 老練な翼竜の堅皮、竜の尖爪
ファイナルファンタジーチャレンジ	
敵	ドレッドエイビス[Lv.73]
報酬	経験値 60000 AP 120 ギル 580 名声 0 アイテム 老練な翼竜の堅皮、竜の尖爪＋

タボールの石碑調査

発生時期	Ⅶ-2「光と闇と」でタボールの土の家に入ってヨーテと話したあと
発生条件	(なし)



依頼者　民族学者のミロシュ

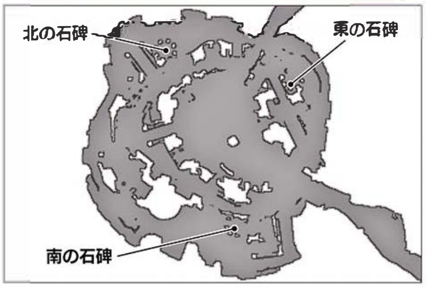
報酬	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
	経験値 400　AP 0　ギル 1000　名声 20	経験値 160000　AP 0　ギル 2000　名声 20
	アイテム 蛮族通貨	アイテム 遺跡の欠片

進行手順

ダルメキア共和国領：タボール

❶民族学者のミロシュと話して彼の調査を手伝う 受注
❷南の石碑、北の石碑、東の石碑を調べる
❸民族学者のミロシュと話して3つの碑文の内容を正しく伝える(選択肢をまちがえても選び直せる) 達成

マップ　手順❷で石碑がある場所



純熟の果てに 後篇

発生時期	Ⅶ-2「光と闇と」で自由都市カンベルに到着したあと
発生条件	38「純熟の果てに 前篇」を達成する



依頼者　カンタン

報酬	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
	経験値 1200　AP 0　ギル 0　名声 45	経験値 480000　AP 0　ギル 0　名声 45
	アイテム《吊し人亭》の看板、風の吐息《ウィケッドホイール》、メテオライト	アイテム《吊し人亭》の看板、風の吐息《ウィケッドホイール》、メテオライト+

進行手順

ザンブレク皇国領：ロストウィング

❶カンタンと話して最後の頼みを引き受ける 受注

ザンブレク皇国領：オレーベル・ダウンズ

❷ゴールトン農場で気丈なベアラーと話す

ザンブレク皇国領：皇国猟場

❸天冥館でマイナスを倒す

ザンブレク皇国領：ロストウィング

❹黒騎士を倒す
❺街の奥へ進んで黒騎士を倒す
❻吊し人亭で倒れているカンタンに近づく 達成

バトル　手順❸で戦う敵と報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス
敵	マイナス[Lv.33]
報酬	経験値 150　AP 60　ギル 290　名声 0 アイテム クァールの髭

	ファイナルファンタジーチャレンジ
敵	マイナス[Lv.73]
報酬	経験値 60000　AP 120　ギル 580　名声 0 アイテム クァールの髭+

バトル　手順❹で戦う敵

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス
敵	アカシック・ブラックシールド(一般)[Lv.33]×3 [増援]アカシック・ブラックシールド(一般)[Lv.33]×3 +アカシック・ブラックシールド(魔法)[Lv.33]

	ファイナルファンタジーチャレンジ
敵	アカシック・ブラックシールド(一般)[Lv.73]×3 [増援]アカシック・ブラックシールド(一般)[Lv.73]×3 +アカシック・ブラックシールド(魔法)[Lv.73]

バトル　手順❺で戦う敵と報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス
敵	アカシック・ブラックシールド(一般)[Lv.33]×5 [増援]アカシック・ブラックシールド(一般)[Lv.33]×4 +アカシック・ブラックシールド(魔法)[Lv.31]×2
報酬	経験値 850　AP 102　ギル 476　名声 0 アイテム 戦鉱石×70、魔法灰×15、黒水、ギル虫

	ファイナルファンタジーチャレンジ
敵	アカシック・ブラックシールド(一般)[Lv.73]×5 [増援]アカシック・ブラックシールド(一般)[Lv.73]×4 +アカシック・ブラックシールド(魔法)[Lv.71]×2
報酬	経験値 340000　AP 204　ギル 952　名声 0 アイテム 戦鉱石×140、魔法灰×30、琥珀、古めかしいクリスタル

達成後の変化	◆ロストウィングのショップがなくなる(手順❸のあとから利用できない)

燎原の騎士たち 前篇



依頼者	マーサ
発生時期	VII-2「光と闇と」で自由都市カンベルに到着したあと
発生条件	(なし)

報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	700	280000
AP	0	0
ギル	800	1600
名声	25	25
アイテム	鉄生糸×40、丈夫な皮×80、メテオライト	鉄生糸×80、丈夫な皮×160、メテオライト＋

進行手順

皇国属領ロザリア：マーサの宿

❶黄金チョコボの寝床亭でマーサと話して種火の守り手たちの移住に協力する 受注
❷ウェイドと話す

皇国属領ロザリア：イーストプール

❸野盗を倒してイーストプールを奪還する

皇国属領ロザリア：マーサの宿

❹黄金チョコボの寝床亭でマーサと話す 達成

達成後の変化
◆クライヴたちの隠れ家の大広間で見習い騎士のオスカーと話すと、イーストプールの話が聞ける

バトル 手順❸で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

敵	フットパッド(一般)[Lv33]×4+フットパッド(魔法)[Lv31]×2 [増援]ダブルジェラート[Lv.33]
報酬	経験値 170 / AP 90 / ギル 390 / 名声 0 アイテム 鉄生糸×16、魔法灰×14、黒水

ファイナルファンタジーチャレンジ

敵	フットパッド(一般)[Lv73]×4+フットパッド(魔法)[Lv.71]×2 [増援]ダブルジェラート[Lv.73]
報酬	経験値 68000 / AP 180 / ギル 780 / 名声 0 アイテム 鉄生糸×32、魔法灰×28、琥珀

66 赫灼の誓い 前篇



依頼者	エルイーズ
発生時期	VII-2「光と闇と」で自由都市カンベルに到着したあと
発生条件	(なし)

報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	700	280000
AP	0	0
ギル	1200	2400
名声	50	50
アイテム	戦鉱石×50、メテオライト、黒水	戦鉱石×100、メテオライト+、琥珀

進行手順

ダルメキア共和国領：ボクラド市場

❶エルイーズと話して赤の商隊の魔物退治に協力する 受注

ダルメキア共和国領：カシニク

❷魔物を倒す

ダルメキア共和国領：ボクラド市場

❸エルイーズと話す 達成

バトル 手順❷で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

敵	フェーラルハウンド[Lv33]×8 [増援]ヘルダイバー[Lv.33]×3+フェーラルハウンド[Lv.33]×4
報酬	経験値 900 / AP 108 / ギル 504 / 名声 0 アイテム 魔物の牙×40、丈夫な皮×60

ファイナルファンタジーチャレンジ

敵	フェーラルハウンド[Lv.73]×8 [増援]ヘルダイバー[Lv.73]×3+フェーラルハウンド[Lv.73]×4
報酬	経験値 360000 / AP 216 / ギル 1008 / 名声 0 アイテム 魔物の牙×80、丈夫な皮×120

父から娘へ



依頼者	オットー
発生時期	VII-4「小さな希望」でオットーと話したあと
発生条件	(なし)

報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	600	240000
AP	500	1000
名声	1000	2000
名声	45	45
アイテム	黒水、ギル虫	琥珀、古めかしいクリスタル

※進行手順などはP.305を参照

鍛冶師と帰還

発生時期	Ⅵ-2「小さな希望」で 67「父から娘へ」を達成したあと
発生条件	47「鍛冶師と切磋」を達成する



依頼者 オーガスト

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 900 AP 0 ギル 0 名声 35	経験値 360000 AP 0 ギル 0 名声 35
アイテム ウロボロスの書、丈夫な皮×100	アイテム ウロボロスの書、丈夫な皮×200

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶サロンでオーガストと話してブラックソーンの悩み解決を手伝う 受注
❷工房でブラックソーンと話す

ダルメキア共和国領：ドラヴォズ

❷ドラヴォズの入口でオーガストと話す
❹ヴァルカン工房でゾルターンと話す
❸ブラックソーンと話す

ダルメキア共和国領：コラバ牧地

❻デザートサラマンダーを倒して火竜の耐熱皮を入手する

ダルメキア共和国領：ドラヴォズ

❼ブラックソーンに火竜の耐熱皮を渡し、ゾルターンからドラヴォズ産の骸炭を受け取る

クライヴたちの隠れ家

❽工房でブラックソーンにドラヴォズ産の骸炭を渡す 達成

バトル 手順❻で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

敵	デザートサラマンダー[Lv.35]
報酬	経験値 200 AP 80 ギル 300 名声 0
	アイテム 火竜の耐熱皮、竜の尖爪

ファイナルファンタジーチャレンジ

敵	デザートサラマンダー[Lv.76]
報酬	経験値 30000 AP 160 ギル 600 名声 0
	アイテム 火竜の耐熱皮、竜の尖爪+

達成後の変化	◆鍛冶屋でウロボロス(ファイナルファンタジーチャレンジではウロボロス⑯)を作成できるようになる

69 良薬はさらに得難し

発生時期	Ⅶ-4「小さな希望」で 67「父から娘へ」を達成したあと
発生条件	38「良薬は口に得難し」を達成する



依頼者 植物園のナイジェル

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 1200 AP 0 ギル 0 名声 45	経験値 480000 AP 0 ギル 0 名声 45
アイテム 優薬の精油(※1)、蛮族通貨	アイテム 優薬の精油(※1)、琥珀

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶植物園のナイジェルと話して植物園の研究に手を貸す 受注
❷サロンのリスキーモブ掲示板でキャロットの情報を調べる(行なわなくてもいい)

皇国属領ロザリア：スリー・リーズ湿地

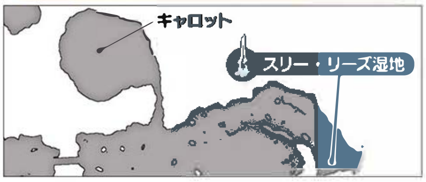
❷ささやきの沼でキャロットを倒してモルボルの気根を入手する

クライヴたちの隠れ家

❹植物園のナイジェルにモルボルの気根を渡す 達成

達成後の変化	◆優薬の精油の効果で、ポーションとハイポーションの回復量がさらに増え、ちからの薬とまもりの薬と英雄の薬の効果時間がさらに延びる(→P.441)

マップ 手順❸でキャロットがいる場所



バトル 手順❸で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

敵	キャロット[Lv.35]
報酬	経験値 2000 AP 70 ギル 10000 名声 20
	アイテム モルボルの気根、モルボルの花

ファイナルファンタジーチャレンジ

敵	キャロット[Lv.76]
報酬	経験値 800000 AP 140 ギル 30000 名声 20
	アイテム モルボルの気根、モルボルの花+

※1……持っていない場合のみ入手できる

70 医者と患者と



依頼者 薬師のロドリグ

発生時期	Ⅶ-4「小さな希望」で 67「父から娘へ」を達成したあと
発生条件	34「薬師と医者と」を達成する

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 400 AP 0 ギル 1200 名声 25	経験値 160000 AP 0 名声 2400 名声 25
アイテム 魔物の牙×20、魔法灰×40	アイテム 魔物の牙×40、魔法灰×80

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶タルヤの医務室で薬師のロドリグと話してタルヤの説得を手伝う 受注
❷医務室でタルヤと話す

ザンブレク皇国領：クレール・ビュー

❸裏山道でマイトリングを倒して魔蟲眼を入手する

クライヴたちの隠れ家

❹タルヤの医務室で薬師のロドリグに魔蟲眼を渡す 達成

バトル 手順❸で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
敵	マイトリング［Lv.35］×5
報酬	経験値 350 AP 40 ギル 150 名声 0 アイテム 魔蟲眼、魔物の牙×20
ファイナルファンタジーチャレンジ	
敵	マイトリング［Lv.76］×5
報酬	経験値 140000 AP 80 ギル 300 名声 0 アイテム 魔蟲眼、魔物の牙×40

達成後の変化	◆クライヴたちの隠れ家の医務室でタルヤと話すとタルヤの薬箱がもらえる

鍛冶師と友と



依頼者 オーガスト

発生時期	Ⅷ-1「灰の大陸へ」を開始したあと
発生条件	68「鍛冶師と帰還」を達成する

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 4800 AP 0 ギル 0 名声 50	経験値 1440000 AP 0 ギル 0 名声 50
アイテム ゴッターダメルンの書、ラグナロク	アイテム ゴッターダメルンの書、ラグナロク⑭

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶サロンでオーガストと話して ドラヴォズのアカシア退治に手を貸す 受注

ダルメキア共和国領：ドラヴォズ

❷オーガストと話す
❸オーガストと話してアカシアの掃討作戦を開始する

ダルメキア共和国領：ドラヴォズ鉱山地帯

❹アカシアを倒す

ダルメキア共和国領：ドラヴォズ

❺ゾルターンと話してゾルターンのブローチを受け取る

クライヴたちの隠れ家

❻工房でブラックソーンと話す 達成



バトル 手順❹で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
敵	アカシック・ウルフ［Lv.36］×3＋アカシック・ホーン［Lv.36］ ［増援①］アカシック・イーター［Lv.36］×3＋アカシック・スコーピオン［Lv.36］×3 ［増援②］アカシック・グリフィン［Lv.36］ ［増援③］ドラヴォズキマイラ［Lv.36］
報酬	経験値 1300 AP 240 ギル 960 名声 0 アイテム 魔物の牙×25、丈夫な皮×25、魔法灰×25、メテオライト
ファイナルファンタジーチャレンジ	
敵	アカシック・ウルフ［Lv.78］×3＋アカシック・ホーン［Lv.78］ ［増援①］アカシック・イーター［Lv.78］×3＋アカシック・スコーピオン［Lv.78］×3 ［増援②］アカシック・グリフィン［Lv.78］ ［増援③］ドラヴォズキマイラ［Lv.78］
報酬	経験値 520000 AP 480 ギル 1920 名声 0 アイテム 魔物の牙×50、丈夫な皮×50、魔法灰×50、メテオライト＋

達成後の変化	◆鍛冶屋でゴッターダメルン（ファイナルファンタジーチャレンジではゴッターダメルン⑭）を作成できるようになる

大工房躍進せよ



依頼者 技術助手のオウェイン

発生時期	Ⅷ-1「灰の大陸へ」を開始したあと
発生条件	44「大工房増進せよ」を達成する

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 4800 AP 0 ギル 0 ギル 50	経験値 1440000 AP 0 ギル 0 名声 50
アイテム 拡張薬鞄(※1)、蛮族通貨	アイテム 拡張薬鞄(※1)、琥珀

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶ミドのダンジョンで技術助手のオウェインと話して加熱炉の材料調達に手を貸す 受注

皇国属領ロザリア：シャーロップ岩山

※手順❷～❹は順不同
❷ロストブルームで遺物を倒して球体遺物を拾う

ザンブレク皇国領：クレール・ビュー

❸降臨殻で遺物を倒して球体遺物を拾う

ダルメキア共和国領：クロジット・エコーズ

❹沈黙の吐息で遺物などを倒して球体遺物を拾う

クライヴたちの隠れ家

❺ミドのダンジョンで技術助手のオウェインに球体遺物を渡す 達成

達成後の変化	◆拡張薬鞄の効果で、ポーション、ハイポーション、ちからの薬、まもりの薬の最大所持数がさらに増える(→P.441)

※1……持っていない場合のみ入手できる

バトル 手順❷で戦う敵

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
敵	ウォーケン・バグ[Lv.36]＋ウォーケン・ガーディアン[Lv.36]
ファイナルファンタジーチャレンジ	
敵	ウォーケン・バグ[Lv.78]＋ウォーケン・ガーディアン[Lv.78]

バトル 手順❸で戦う敵

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
敵	ウォーケン・バグ[Lv.36]×4＋ウォーケン・システム[Lv.34]＋ウォーケン・システム[Lv.36]
ファイナルファンタジーチャレンジ	
敵	ウォーケン・バグ[Lv.78]×4＋ウォーケン・システム[Lv.74]＋ウォーケン・システム[Lv.78]

バトル 手順❹で戦う敵

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
敵	ボム・エラント[Lv.36]＋ウォーケン・ハンター[Lv.36]×5
ファイナルファンタジーチャレンジ	
敵	ボム・エラント[Lv.78]＋ウォーケン・ハンター[Lv.78]×5

《剣》の決意



依頼者 コール(手紙)

発生時期	Ⅷ-1「灰の大陸へ」を開始したあと
発生条件	38「《剣》の覚悟」を達成する

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 1600 AP 0 ギル 0 名声 30	経験値 640000 AP 0 ギル 0 名声 30
アイテム 戦鉱石×100、魔物の牙×25、メテオライト	アイテム 戦鉱石×200、魔物の牙×50、メテオライト＋

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶手紙箱で「ドリス隊長について」を読んでコールの依頼を引き受ける 受注
❷サロンで石の剣チェリンと話す

皇国属領ロザリア：マーサの宿

❸黄金チョコボの寝床亭の建物の西側にある行き止まりでドリスと話す

皇国属領ロザリア：シャーロップ岩山

❹バーム陸橋でザンブレク兵を倒す 達成

バトル 手順❹で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
敵	ザンブレク兵(一般)[Lv.36]×5＋ザンブレク兵(魔法)[Lv.34]＋ザンブレク兵(魔法)[Lv.36]
報酬	経験値 810 AP 136 ギル 544 名声 0 アイテム 戦鉱石×40、魔法灰×5
ファイナルファンタジーチャレンジ	
敵	ザンブレク兵(一般)[Lv.78]×5＋ザンブレク兵(魔法)[Lv.74]＋ザンブレク兵(魔法)[Lv.78]
報酬	経験値 324000 AP 272 ギル 1088 名声 0 アイテム 戦鉱石×80、魔法灰×10

燎原の騎士たち 後篇



発生時期	Ⅷ-1「灰の大陸へ」を開始したあと
発生条件	65「燎原の騎士たち 前篇」を達成する

依頼者 マーサ

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 4800　AP 0　ギル 1200　ギル 50	経験値 1920000　AP 0　ギル 2400　名声 50
アイテム《マーサの宿》の看板、戦鉱石×100、メテオライト	アイテム《マーサの宿》の看板、戦鉱石×200、メテオライト+

進行手順

皇国属領ロザリア：マーサの宿

❶黄金チョコボの寝床亭でマーサと話してイーストプールへの食料調達の協力を引き受け、ギサールの種を受け取る 受注

↓

皇国属領ロザリア：イーストプール

❷ウェイドにギサールの種を渡す
❸アカシアを倒す

↓

皇国属領ロザリア：グリーンシーヴズ

❹リアンノン山道でアカシック・バンデルを倒す

↓

皇国属領ロザリア：マーサの宿

❺黄金チョコボの寝床亭でマーサと話す 達成

バトル 手順❹で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
敵	アカシック・バンデル[Lv.35]
報酬	経験値 420　AP 104　ギル 390　名声 0 アイテム クァールの髭、戦鉱石×15、魔法灰×25

ファイナルファンタジーチャレンジ	
敵	アカシック・バンデル[Lv.73]
報酬	経験値 168000　AP 208　ギル 780　名声 0 アイテム クァールの髭+、戦鉱石×30、魔法灰×50

バトル 手順❸で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
敵	アカシック・ゴブリン[Lv.35]×6+アカシック・シスル[Lv.35]×6 [増援①]アカシック・クロウ[Lv.35]×4+アカシック・ドラゴネット[Lv.33]+アカシック・ドラゴネット[Lv.35] [増援②]アカシック・ラプトル[Lv.35]×3+アカシック・ウルフ[Lv.35]×2
報酬	経験値 1260　AP 144　ギル 540　名声 0 アイテム 戦鉱石×10、魔物の牙×20、丈夫な皮×15、魔法灰×45

ファイナルファンタジーチャレンジ	
敵	アカシック・ゴブリン[Lv.76]×6+アカシック・シスル[Lv.76]×6 [増援①]アカシック・クロウ[Lv.76]×4+アカシック・ドラゴネット[Lv.73]+アカシック・ドラゴネット[Lv.76] [増援②]アカシック・ラプトル[Lv.76]×3+アカシック・ウルフ[Lv.76]×2
報酬	経験値 504000　AP 288　ギル 1080　名声 0 アイテム 戦鉱石×20、魔物の牙×40、丈夫な皮×30、魔法灰×90

崩れゆく堅壁 前篇



発生時期	Ⅷ-1「灰の大陸へ」を開始したあと
発生条件	(なし)

依頼者 イサベル

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 2800　AP 0　ギル 1500　名声 30	経験値 1120000　AP 0　ギル 3000　ギル 30
アイテム 鉄生糸×15、丈夫な皮×15、メテオライト	アイテム 鉄生糸×30、丈夫な皮×30、メテオライト+

進行手順

ザンブレク皇国領：ノースリーチ

❶夜のとばりでイサベルと話してノースリーチの問題解決に協力する 受注
❷ザンブレク皇国軍訓練所でオリフレム公と話す
❷壁の外側でマルシェの酒屋、酒場の給仕、マルシェの厩番と話す
❹壁の内側で住民の男、無骨な兵士、真面目な兵士と話す

↓

ザンブレク皇国領：マクルデュロワ丘陵

❺ノースリーチの北側の出口でフィリップと話す

↓

ザンブレク皇国領：ノースリーチ

❻夜のとばりでイサベルと話す 達成



茨根ざす砂原 前篇

発生時期	Ⅷ-1「灰の大陸へ」を開始したあと
発生条件	(なし)



依頼者 ルボル

報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	2800	1120000
AP	0	0
ギル	0	0
名声	30	30
アイテム	魔法灰×120、メテオライト	魔法灰×240、メテオライト+

進行手順

ダルメキア共和国領：ダリミル宿場

❶茨の接吻でルボルと話してダリミル宿場周辺の野党退治に協力する 受注
❷砂漠門でヴィクトルと話す

ダルメキア共和国領：南ヴェルクロイ砂漠

❸ヴェルクロイ河の岸で野盗を倒す

ダルメキア共和国領：ダリミル宿場

❹致命の一刺亭でコンラートと話す
❺茨の接吻でルボルと話す 達成

バトル 手順❸で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

敵	リーグ・フットパッド(一般)[Lv.30]×4+ワイルドハウンド[Lv.30]×2 [増援]リーグ・フットパッド(一般)[Lv.30]×4+リーグ・フットパッド(魔法)[Lv.28]+リーグ・フットパッド(魔法)[Lv.30]
報酬	経験値 360 AP 72 ギル 312 名声 0 アイテム 鉄生糸×40、丈夫な皮×10、魔法灰×10

ファイナルファンタジーチャレンジ

敵	リーグ・フットパッド(一般)[Lv.70]×4+ワイルドハウンド[Lv.70]×2 [増援]リーグ・フットパッド(一般)[Lv.70]×4+リーグ・フットパッド(魔法)[Lv.67]+リーグ・フットパッド(魔法)[Lv.70]
報酬	経験値 144000 AP 144 ギル 624 名声 0 アイテム 鉄生糸×80、丈夫な皮×20、魔法灰×20

赫灼の誓い 後篇

発生時期	Ⅷ-1「灰の大陸へ」を開始したあと
発生条件	66「赫灼の誓い 前篇」を達成する



依頼者 テオドール

報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	4800	1920000
AP	400	800
ギル	1500	3000
名声	50	50
アイテム	《赤の商隊》の看板、火の吐息《スカーレットサイクロン》	《赤の商隊》の看板、火の吐息《スカーレットサイクロン》

進行手順

ダルメキア共和国領：ボクラド市場

❶テオドールと話して赤の商隊のベアラー輸送に協力する 受注
❷エルイーズと話す

ダルメキア共和国領：忘却の荒野

❸ランデラ関所付近でエルイーズと話す

ダルメキア共和国領：カシロク

❹《赤の商隊》の仲間たちと話す

ダルメキア共和国領：チェルドラ谷

❺チェルドラ平野でアカシアを倒してテオドールと話す 達成

バトル 手順❺で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

敵	アカシック・イーター[Lv.33]×4+アカシック・ハウンド[Lv.33]×6 [増援]エレンスゲ[Lv.36]
報酬	経験値 1000 AP 160 ギル 400 ギル 0 アイテム 魔法灰×20、メテオライト、蛮族通貨

ファイナルファンタジーチャレンジ

敵	アカシック・イーター[Lv.73]×4+アカシック・ハウンド[Lv.73]×6 [増援]エレンスゲ[Lv.78]
報酬	経験値 320000 AP 320 ギル 800 名声 0 アイテム 魔法灰×40、メテオライト+、遺跡の欠片



赤翼の残火 前篇

発生時期	Ⅷ-1「灰の大陸へ」を開始したあと
発生条件	(なし)



依頼者 シリル

報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	2800	1120000
AP	0	0
ギル / 名声	ギル 0	名声 0
名声	30	30
アイテム	氷の吐息《アイスエイジ》	氷の吐息《アイスエイジ》

進行手順

ダルメキア共和国領：タボール

❶土の家でシリルと話して不死鳥教団の報告書回収に協力する 受注

ダルメキア共和国領：クジェトフ

❷遺物を倒す
❸村の奥で遺物を倒し、不死鳥教団員からクジェトフの調査報告書を受け取る

ダルメキア共和国領：タボール

❹土の家でシリルにクジェトフの調査報告書を渡す 達成



バトル 手順❷で戦う敵

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
敵	フォールン・エコー(ハンター種)[Lv.36]×4+フォールン・エコー(防衛システム種)[Lv.36]

ファイナルファンタジーチャレンジ	
敵	フォールン・エコー(ハンター種)[Lv.78]×4+フォールン・エコー(防衛システム種)[Lv.78]

バトル 手順❸で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
敵	フールズゴールド[Lv.36] [増援]フォールン・エコー(バグ種)[Lv.36]×3
報酬	経験値 890 AP 144 ギル 576 名声 0 アイテム 戦鉱石×15、魔法灰×25

ファイナルファンタジーチャレンジ	
敵	フールズゴールド[Lv.78] [増援]フォールン・エコー(バグ種)[Lv.78]×3
報酬	経験値 356000 AP 288 ギル 1152 名声 0 アイテム 戦鉱石×50、魔法灰×50

不死鳥に癒しを

発生時期	Ⅷ-1「灰の大陸へ」でヴィヴィアンと話したあと
発生条件	(なし)



依頼者 ヨーテ

報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	3600	1440000
AP	500	1000
AP / ギル	AP 0	ギル 0
名声	30	30
アイテム	魔法灰×150、メテオライト	魔法灰×300、メテオライト+

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶タルヤの医務室でヨーテと話して彼女の頼みを引き受ける 受注

皇国属領ロザリア：スリー・リーズ湿地

❷ロザリア水道橋でアカシアを倒し、ストナ草を3個採取する

クライヴたちの隠れ家

❸タルヤの医務室でヨーテにストナ草を3個渡す 達成

バトル 手順❷で戦う敵

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
敵	アカシック・ウィーバー[Lv.36]×3+アカシック・ギガース[Lv.36]

ファイナルファンタジーチャレンジ	
敵	アカシック・ウィーバー[Lv.78]×3+アカシック・ギガース[Lv.78]



故郷へ



依頼者：瀕死のウォールード兵

発生時期	Ⅷ-4「魔都への道」を開始したあと
発生条件	(なし)

報酬	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	2800	1120000
AP	0	0
ギル	1200	2400
名声	30	30
アイテム	クラッチ鉱×20、メテオライト	クラッチ鉱×40、メテオライト+

進行手順

ウォールード王国領：エイストラ鉱山地帯

❶瀕死のウォールード兵と話して彼の願いを聞き、兵士の指輪を受け取る 受注

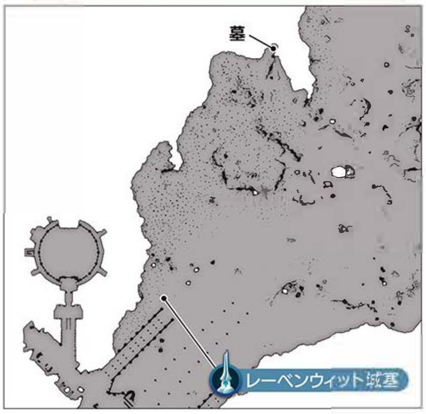
↓

ウォールード王国領：クリッテン・ホロウ

❷帰らずの森で墓を見つけて、兵士の指輪を埋める 達成



マップ 手順❷で墓がある場所



忘れえぬ君たちへ



依頼者：石の剣ヘルマン

発生時期	Ⅷ-6「オリジン」でジルと話したあと
発生条件	(なし)

報酬	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	9600	3840000
AP	1000	2000
ギル	0	0
ギル／名声	40	40
アイテム	氷の吐息《メズマライズ》	氷の吐息《メズマライズ》

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶憩いの広場で石の剣ヘルマンと話して、彼のかわりに灰の大陸へ行く 受注

↓

ウォールード王国領：ヴィザール・グレス平原

❷バートバッハ孤児院で2ヵ所にあるメモ(訓練記録、バートバッハ孤児院 院則)を調べる
❸バートバッハ孤児院で机の上にある院長の筆録を調べる
❹バートバッハ孤児院で3本の幹が伸びる白い木の根元を調べてベアラー管理記録を入手し、現れたアカシアを倒す

↓

クライヴたちの隠れ家

❺憩いの広場で石の剣ヘルマンにベアラー管理記録を渡す 達成

バトル 手順❹で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
敵	アカシック・シグフレイ[Lv.38]×3+アカシック・ガンワルド[Lv.38]+アカシック・クラージーマン[Lv.38]
報酬	経験値 1640　AP 170　ギル 680　名声 0 アイテム クラッチ鉱×15、戦鉱石×27、魔物の牙×15、魔法灰×47、メテオライト

ファイナルファンタジーチャレンジ	
敵	アカシック・シグフレイ[Lv.81]×3+アカシック・ガンワルド[Lv.81]+アカシック・クラージーマン[Lv.81]
報酬	経験値 656000　AP 340　ギル 1360　名声 0 アイテム クラッチ鉱×30、戦鉱石×72、魔物の牙×30、魔法灰×94、メテオライト+

斥候に憧れて



依頼者 石の剣ナゼール

発生時期	Ⅷ-6「オリジン」でジルと話したあと
発生条件	(なし)

報酬

	ストーリーフォーカス/アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	7200	2880000
AP	0	0
ギル	800	1600
名声	40	40
アイテム	雷の吐息《パイルドライブ》	雷の吐息《パイルドライブ》

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶デッキで石の剣ナゼールと話して適性試験の審査に手を貸す 受注

ザンブレク皇国領:クレール・ビュー

❷ノースリーチ付近で石の剣ナゼールと話す

ザンブレク皇国領:ドラゴニエール平原

❸東部監視塔でトートエイビスを倒す

ザンブレク皇国領:クレール・ビュー

❹ノースリーチ付近で石の剣ナゼールと話す

クライヴたちの隠れ家

❺デッキで石の剣ナゼールと話す(選んだ選択肢によって会話の内容が少し変わる) 達成

バトル 手順❸で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス/アクションフォーカス

敵	トートエイビス[Lv.40]						
報酬	経験値	600	AP	100	ギル	400	名声 0
	アイテム	竜の尖爪					

ファイナルファンタジーチャレンジ

敵	トートエイビス[Lv.83]						
報酬	経験値	240000	AP	200	ギル	800	ギル 0
	アイテム	竜の尖爪+					

《剣》の希望



依頼者 ドリス

発生時期	Ⅷ-6「オリジン」でジルと話したあと
発生条件	73「《剣》の決意」を達成する

報酬

	ストーリーフォーカス/アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	9600	3840000
AP	0	0
ギル	0	0
名声	50	50
アイテム	闇の吐息《グングニル》、メテオライト	闇の吐息《グングニル》、メテオライト+

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶デッキでドリスと話してバルムンク監獄の調査に同行する 受注

ウォールード王国領:クリッテン・ホロウ

❷バルムンク監獄の1階で3ヵ所にあるベアラー救助の手がかり(バルムンク監獄 規則、クーザー計画軍事立案書、軍用魔獣クーザーの給餌について)を調べる
❸バルムンク監獄の2階でドリスと話してバルムンクの鍵を受け取る
❹バルムンク監獄の1階で扉の鍵を開ける
❷バルムンク監獄の1階で生き残りの少女と話す
❷バルムンク監獄の中庭で軍用魔獣クーザーを倒す 達成

バトル 手順❻で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス/アクションフォーカス

敵	クーザー[Lv.40]						
報酬	経験値	5500	AP	90	ギル	15000	名声 35
	アイテム	獣王の拘束具、メテオライト×2					

ファイナルファンタジーチャレンジ

敵	クーザー[Lv.83]						
報酬	経験値	2200000	AP	180	ギル	45000	ギル 35
	アイテム	獣王の拘束具+、メテオライト+×2					



果てなき夢

発生時期	Ⅷ-6「オリジン」でジルと話したあと
発生条件	38「機工士への道」を達成する



依頼者 活発なジョスラン

報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	5600	2240000
AP	500	1000
ギル	0	0
名声	30	30
アイテム	飛空艇の模型	飛空艇の模型

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶アトリウムで活発なジョスランと話して子どもたちの頼みを引き受ける 受注
❷ミドのダンジョンでミドと話す
❸サロンで石の剣ロナンと話す

↓

皇国属領ロザリア：オールドヒル造船所

※手順❹～❺は順不同
❹造船用の潤滑油を2個拾う

↓

ダルメキア共和国領：コラバ牧地

❺デザートアダマンタスを倒してアダマンシェルを入手する

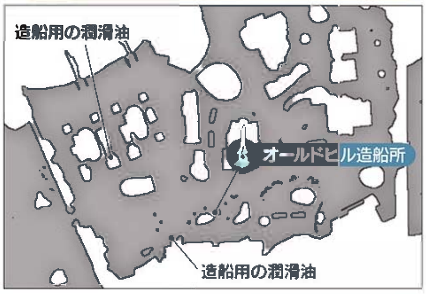
↓

クライヴたちの隠れ家

❷ミドのダンジョンでミドに造船用の潤滑油2個とアダマンシェルを渡す
❼アトリウムで活発なジョスランと話して小さな歯車を受け取る
❷ミドのダンジョンでミドに小さな歯車を渡す 達成

達成後の変化	◆クライヴたちの隠れ家のミドのダンジョンでミドと話すと、飛空艇の模型の話が聞ける

マップ 手順❹で造船用の潤滑油がある場所



バトル 手順❺で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

敵	デザートアダマンタス[Lv.40]
報酬	経験値 750 AP 120 ギル 480 名声 0 アイテム アダマンシェル、魔物の牙×32、メテオライト

ファイナルファンタジーチャレンジ

敵	デザートアダマンタス[Lv.83]
報酬	経験値 300000 AP 240 ギル 960 名声 0 アイテム アダマンシェル、魔物の牙×64、メテオライト＋

風の三志士

発生時期	Ⅷ-6「オリジン」でジルと話したあと
発生条件	38「名士の執事たち」と 64「純熟の果てに 後篇」を達成する



依頼者 バイロン

報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値	9600	3840000
AP	0	0
ギル	0	0
名声	50	50
アイテム	三国同盟の調印、闇の吐息《天の叢雲》	三国同盟の調印、闇の吐息《天の叢雲》

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶ラウンジでバイロンと話して彼の頼みを引き受ける 受注

↓

ダルメキア共和国領：忘却の荒野

❷ランデラ関所でハヴェルと話し、暴徒と化したダルメキア兵を倒す

↓

ザンブレク皇国領：オレーベル・ダウンズ

❸ゴールトン農場でカンタンと話す

↓

クライヴたちの隠れ家

❹デッキでバイロンと話す 達成

バトル 手順❷で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

敵	バナーレス・シミター[Lv.40]×2＋バナーレス・セプター[Lv.38]＋バナーレス・セプター[Lv.40]＋バナーレス・レフテナント[Lv.40]×2
報酬	経験値 1950 AP 190 ギル 760 名声 0 アイテム 戦鉱石×56、魔法灰×16、蛮族通貨

ファイナルファンタジーチャレンジ

敵	バナーレス・シミター[Lv.83]×2＋バナーレス・セプター[Lv.81]＋バナーレス・セプター[Lv.83]＋バナーレス・レフテナント[Lv.83]×2
報酬	経験値 780000 AP 380 ギル 1520 名声 0 アイテム 戦鉱石×112、魔法灰×32、遺跡の欠片

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

受け継ぎし炎



発生時期	Ⅷ-6「オリジン」でジルと話したあと
発生条件	75「不死鳥に癒しを」を達成する

依頼者 ジョシュア

報酬

ストーリーフォーカス/アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 7200 AP 0 ギル 0 名声 40	経験値 2880000 AP 0 ギル 0 名声 40
アイテム さび付いた戦兜	アイテム さび付いた戦兜

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶デッキでジョシュアと話して 彼の頼みを引き受ける 受注

ダルメキア共和国領：タボール

❷土の家でシリルと話してエルウィンの遺言書を受け取る
❸教団の館で穏やかな老婦人(ゴディサ)と話す

ダルメキア共和国領：タイタンの通り道

❹シムルグを倒して破魔の緋石を2個入手する

ダルメキア共和国領：タボール

❺教団の館でゴディサに破魔の緋石を2個渡し、ファウンダーズグラスプ(ファイナルファンタジーチャレンジではファウンダーズグラスプ+)を受け取る
❺教団の館から出てシリルと話す

皇国属領ロザリア：ホーク・クライ断崖

❼英霊の懸崖にある慰霊碑を訪れる 達成

バトル 手順❹で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス/アクションフォーカス

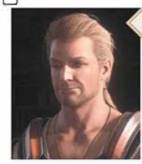
敵	シムルグ[Lv40]
報酬	経験値 600 AP 100 ギル 400 名声 0 アイテム 破魔の緋石×2、戦鉱石×16、魔物の牙×16

ファイナルファンタジーチャレンジ

敵	シムルグ[Lv.83]
報酬	経験値 240000 AP 200 ギル 800 ギル 0 アイテム 破魔の緋石×2、戦鉱石×32、魔物の牙×32

達成後の変化	◆ジョシュアがパーティメンバーに加わる ◆クライヴたちの隠れ家のデッキでジョシュアと話すと、さび付いた戦兜の話が聞ける

寄せ集めの家族



発生時期	Ⅷ-6「オリジン」でジルと話したあと
発生条件	82「斥候に憧れて」を達成する

依頼者 ガブ

報酬

ストーリーフォーカス/アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 5600 AP 0 ギル 0 名声 30	経験値 2240000 AP 0 ギル 0 名声 30
アイテム 冬の蜂蜜酒	アイテム 冬の蜂蜜酒

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶ラウンジでガブと話して彼の頼みを引き受ける 受注

皇国属領ロザリア：マーサの宿

❷チョコボを連れた行商人、様子をうかがう行商人、支度中の行商人と話す

皇国属領ロザリア：グリーンシーヴズ

❷リアンノン山道付近の廃屋で銀チョコボの羽根を拾う

クライヴたちの隠れ家

❹ラウンジでガブに銀チョコボの羽根を渡す
❻タルヤの医務室でエッダと話す 達成

達成後の変化	◆クライヴたちの隠れ家のデッキでガブと話すと、冬の蜂蜜酒の話が聞ける

マップ 手順❸で行商人がいる場所





価値ある孤独を讃えよ

発生時期	Ⅷ-6「オリジン」でジルと話したあと
発生条件	(なし)



依頼者 ヴィヴィアン(手紙)

報酬

ストーリーフォーカス/アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 5600　AP 0　ギル 0　名声 30	経験値 2240000　AP 0　ギル 0　名声 30
アイテム 学者帽	アイテム 学者帽

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶手紙箱で「書物探しの頼み」を読んでヴィヴィアンの依頼を引き受ける 受注
❷作戦室でヴィヴィアンと話す
❸書庫でハルポクラテスと話す

↓

ウォールード王国領：ヴィザールグレス平原

❹ガルニックの家のなかで戸棚に置かれた本を読み、書物《外間の誓契》を入手する
❸ガルニックの広場で執行者の手先を倒す

↓

クライヴたちの隠れ家

❺作戦室でヴィヴィアンに書物《外間の誓契》を渡す 達成

バトル 手順❺で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス/アクションフォーカス

敵	執行者の手先[Lv.31]×3+インクイジター[Lv40]
報酬	経験値 1500　AP 160　ギル 640　ギル 0
	アイテム クラッチ鉱×10、戦鉱石×16、鉄生糸×24、魔法灰×24

ファイナルファンタジーチャレンジ

敵	執行者の手先[Lv.71]×3+インクイジター[Lv.83]
報酬	経験値 600000　AP 320　ギル 1280　ギル 0
	アイテム クラッチ鉱×10、戦鉱石×32、鉄生糸×48、魔法灰×48



言葉はいらない

発生時期	Ⅷ-6「オリジン」でジルと話したあと
発生条件	48「相棒の秘密」を達成する



依頼者 カローン(手紙)

報酬

ストーリーフォーカス/アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 5600　AP 0　ギル 0　名声 30	経験値 2240000　AP 0　ギル 0　ギル 30
アイテム 焦げ跡のついた木剣、カヴァスの牙+	アイテム 焦げ跡のついた木剣、カヴァスの牙+

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶手紙箱で「トルガルの様子」を読んでカローンの依頼を引き受ける 受注
❷裏デッキでトルガルと話す
❸大広間でトルガルと話す

↓

皇国属領ロザリア：シルク・ストランド

❹ポートイゾルデ付近のサイプレス船着場で船に乗る

↓

皇国属領ロザリア：ミスト島

❺秘密の場所を訪れる
❻ロザリス城が見える丘を訪れる 達成

達成後の変化	◆サイプレス船着場からミスト島へ行けるようになる



白銀の君

発生時期 Ⅷ-6「オリジン」でジルと話したあと

発生条件 31「姫君のお針子」と86「受け継ぎし炎」を達成する



依頼者 ジョシュア（手紙）

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 7200 AP 0 ギル 0 名声 40	経験値 2880000 AP 0 ギル 0 名声 40
アイテム 雪月花の花冠、女王の恵愛	アイテム 雪月花の花冠、女王の恵愛

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶手紙箱で「ジルのことで」を読んでジョシュアの依頼を引き受ける 受注
❷デッキでジョシュアと話す

皇国属領ロザリア：ホーク・クライ断崖

❸マヌエの丘を訪れる

クライヴたちの隠れ家

❹植物園で植物研究家のフレデリカと話す

ザンブレク皇国領：マクルデュロワ丘陵

❺雪月花の近くにいる敵を倒す

クライヴたちの隠れ家

❻クライヴの私室でジルと話す 達成

達成後の変化
◆オリジンへ出発するまでのあいだ、ジルがパーティメンバーに加わる



マップ 手順❺で雪月花がある場所



バトル 手順❺で戦う敵と報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス
敵	ウォーグウルフ[Lv.40]×4+ドラゴネット[Lv.40] ×2 [増援①]オルフェーシュチ・ブル[Lv.40] [増援②]ウォーグウルフ[Lv.40] ×3
報酬	経験値 1950 AP 190 ギル 760 名声 0 アイテム タウルスのたてがみ、魔物の牙×36、丈夫な皮×36、魔法灰×16

	ファイナルファンタジーチャレンジ
敵	ウォーグウルフ[Lv.83]×4+ドラゴネット[Lv.83] ×2 [増援①]オルフェーシュチ・ブル[Lv.83] [増援②]ウォーグウルフ[Lv.83] ×3
報酬	経験値 780000 AP 380 ギル 1520 ギル 0 アイテム タウルスのたてがみ+、魔物の牙×72、丈夫な皮×72、魔法灰×32

老師の想いを胸に

発生時期 Ⅷ-6「オリジン」でジルと話したあと

発生条件 66「価値ある孤独を讃えよ」を達成する



依頼者 ハルポクラテス（手紙）

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 9600 AP 0 ギル 0 ギル 30	経験値 3840000 AP 0 ギル 0 名声 30
アイテム ストラスの羽根ペン、竜王の慈悲	アイテム ストラスの羽根ペン、竜王の慈悲

進行手順

クライヴたちの隠れ家

❶手紙箱で「老いぼれの望み」を読んでハルポクラテスの依頼を引き受ける 受注
❷書庫でハルポクラテスと話す

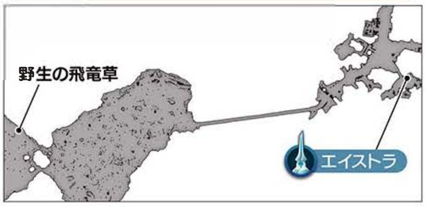
ウォールード王国領：アンガー山峡

❸リークマル湿地で野生の飛竜草を採取する

クライヴたちの隠れ家

❹書庫でハルポクラテスに野生の飛竜草を渡す
❺デッキでディオンと話す 達成

マップ 手順❸で野生の飛竜草がある場所



達成後の変化
◆クライヴたちの隠れ家のデッキでディオンと話すと、恩師と話せたことについて感謝される

崩れゆく堅壁 後篇

発生時期	Ⅷ-6「オリジン」でジルと話したあと
発生条件	75「崩れゆく堅壁 前篇」を達成する

依頼者 イサベル

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 7200　AP 0　ギル 0　名声 40	経験値 2880000　AP 0　ギル 0　名声 40
アイテム《夜のとばり》の看板、オリハルコン、メテオライト	アイテム《夜のとばり》の看板、オリハルコン、メテオライト+

進行手順

ザンブレク皇国領：ノースリーチ

❶夜のとばりでイサベルと話してノースリーチの警備に協力する 受注
❷マルシェでフィリップと話す

ザンブレク皇国領：クレール・ビュー

❸グエリゴールの涙の湖畔で魔物を倒す

ザンブレク皇国領：マクルデュロワ丘陵

❹リシャール農園で魔物を倒す

ザンブレク皇国領：ノースリーチ

❺夜のとばりでイサベルと話す 達成



バトル 手順❸で戦う敵と報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス
敵	エンクロシング・レブナント[Lv.40]×6 [増援]エンクロシング・レイス[Lv.40]×5+エンクロシング・スペクター[Lv.38]×2
報酬	経験値 900　AP 60　ギル 240　名声 0 アイテム 戦鉱石×16、魔法灰×48

	ファイナルファンタジーチャレンジ
敵	エンクロシング・レブナント[Lv.83]×6 [増援]エンクロシング・レイス[Lv.83]×5+エンクロシング・スペクター[Lv.81]×2
報酬	経験値 368000　AP 120　ギル 480　名声 0 アイテム 戦鉱石×32、魔法灰×96

バトル 手順❹で戦う敵と報酬

	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス
敵	エンクロシング・レイス[Lv.38]×6+エンクロシング・レブナント[Lv.38]×4 [増援]エンクロシング・スペクター[Lv.40]×3+エンクロシング・アンダーテイカー[Lv.40]
報酬	経験値 2550　AP 230　ギル 920　名声 0 アイテム 魔法灰×120、メテオライト

	ファイナルファンタジーチャレンジ
敵	エンクロシング・レイス[Lv.81]×6+エンクロシング・レブナント[Lv.81]×4 [増援]エンクロシング・スペクター[Lv.83]×3+エンクロシング・アンダーテイカー[Lv.83]
報酬	経験値 1020000　AP 460　ギル 1840　名声 0 アイテム 魔法灰×240、メテオライト+



茨根ざす砂原 後篇

発生時期 Ⅷ-6「オリジン」でジルと話したあと
発生条件 76「茨根ざす砂原 前篇」を達成する



依頼者 ルボル

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 7200 AP 0 ギル 0 名声 40	経験値 2880000 AP 0 ギル 0 名声 40
アイテム 《茨の接吻》の看板、光の吐息《インパルス》、メテオライト	アイテム 《茨の接吻》の看板、光の吐息《インパルス》、メテオライト+

進行手順

ダルメキア共和国領：ダリミル宿場
❶茨の接吻でルボルと話して最後の頼みを引き受ける 受注
❷致命の一刺亭でコンラートと話す
❸苦労の広場でフェルダと話す

ダルメキア共和国領：北ヴェルクロイ砂漠
❹チェラティナでアカシアを倒す 達成



バトル 手順❹で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

敵	アカシック・レイダー(一般)[Lv.40]×4+アカシック・レイダー(魔法)[Lv.40]×2 [増援①]アカシック・レイダー(一般)[Lv.40]×3 [増援②]アカシック・レイダー(一般)[Lv.40]×2+アカシック・ジェントルマン[Lv.40]
報酬	経験値 2400 AP 220 ギル 880 名声 0 アイテム 魔物の牙×32、丈夫な皮×32、魔法灰×56、メテオライト

ファイナルファンタジーチャレンジ

敵	アカシック・レイダー(一般)[Lv.83]×4+アカシック・レイダー(魔法)[Lv.83]×2 [増援①]アカシック・レイダー(一般)[Lv.83]×3 [増援②]アカシック・レイダー(一般)[Lv.83]×2+アカシック・ジェントルマン[Lv.83]
報酬	経験値 960000 AP 440 ギル 1760 名声 0 アイテム 魔物の牙×64、丈夫な皮×64、魔法灰×112、メテオライト+

赤翼の残火 後篇

発生時期 Ⅷ-6「オリジン」でジルと話したあと
発生条件 78「赤翼の残火 前篇」を達成する



依頼者 シリル

報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
経験値 9600 AP 1000 ギル 1500 名声 50	経験値 3840000 AP 2000 ギル 3000 名声 50
アイテム 《不死鳥教団》の標章、オリハルコン	アイテム 《不死鳥教団》の標章、オリハルコン

進行手順

ダルメキア共和国領：タボール
❶土の家でシリルと話して不死鳥教団の第三席捜索に協力する 受注

ウォールード王国領：ミッケルブルク
❷ローブ姿の男(不死鳥教団の第三席)と話す
❸広場で遺物を倒し、不死鳥教団の第三席からミッケルブルクの調査報告書を受け取る

ダルメキア共和国領：タボール
❹土の家でシリルにミッケルブルクの調査報告書を渡す 達成



バトル 手順❸で戦う敵と報酬

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

敵	フォールン・エコー(バグ種)[Lv.40]×3+フォールン・エコー(ハンター種)[Lv.40]×3 [増援]ティトゥス[Lv.40]
報酬	経験値 2400 AP 180 ギル 840 名声 0 アイテム 古代鉄、戦鉱石×50、魔法灰×48、メテオライト

ファイナルファンタジーチャレンジ

敵	フォールン・エコー(バグ種)[Lv.83]×3+フォールン・エコー(ハンター種)[Lv.83]×3 [増援]ティトゥス[Lv.83]
報酬	経験値 960000 AP 360 ギル 1680 名声 0 アイテム 古代鉄+、戦鉱石×100、魔法灰×96、メテオライト+

達成後の変化	◆いずれかのオベリスクへ移動してからシリルと話すと、殉教者の名簿がもらえる

サブイベント 2

リスキーモブ



ヴァリスゼアの各地には、狂暴な魔物や悪事を働く者といった「リスキーモブ」が点在している。それらを退治すれば、名声やアイテムなどを獲得できるのだ。

❯ はじめられる時期　Ⅳ-3「暗雲来たりて」でクエスト 25「傅き命に弔いを」を受注したあと

リスキーモブの出現とバトル

それぞれのリスキーモブには出現条件があり、メインストーリーを進めたりクエストを達成したりすると戦えるようになる（詳細は次ページ以降を参照）。いずれの敵も手ごわいが、バトルから逃げることもできるので、戦ってみて勝つのが難しいと感じたらいったん撤退し、クライヴが強くなったあとに再挑戦するといいだろう。そのほか、右記の点も頭に入れておきたい。



⬆バトルエリアの外に出ているあいだは、ラインの色がオレンジに変わる。

リスキーモブについて覚えておきたいこと

- 出現場所は、最初はマップ上に表示されておらず、一度バトルを行なうと表示されるようになる
- バトルの途中でも、バトルエリアの外周を示す緑色のラインの外に出て3秒経過するか、エリアマップやワールドマップから別の場所に移動すれば逃げられる（敵が攻撃の動作中だった場合は、それが終わるまでバトルがつづく）
- 倒したときは、リスキーモブ掲示板に書かれた名声とギルに加えて、経験値、アビリティポイント、アイテムも手に入る。特定のリスキーモブからしか入手できないアイテムも多く、それらは強力な装備品の材料になる

リスキーモブを倒すための準備や注意点

- リスキーモブに負けた場合はリトライができず、セーブデータか最寄りのオベリスクからの再開となるので、バトルをはじめる直前にセーブしておくといい
- 有利に戦うために、パーティメンバーが多い時期に挑む
- バトルから逃げるとリスキーモブのHPが全回復するので、緑色のライン付近で戦わないように心がける。うっかりラインの外へ出てしまったら、すぐにライン内へもどろう

リスキーモブ掲示板

クエスト 25「傅き命に弔いを」を達成してガブと話したあとは、クライヴたちの隠れ家のサロンでモーグリのネクタールに話しかけると「リスキーモブ掲示板」を見られる。この掲示板では、リスキーモブに関する下記の内容を確認可能。新たなリスキーモブが出現すると掲示板に手配書が追加されるので、こまめに確認しよう。なお、掲示板を見なくても、出現条件さえ満たしていれば、リスキーモブと戦うことができる。

リスキーモブ掲示板で確認できるもの

- 名前
- 外見
- 出現場所
- 獲得できる名声とギル



⬆最初は外見や出現場所が不明で、仮の名前が付けられたリスキーモブもいる。それらの敵は、一度戦えば手配書で外見と名前が確認可能。

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

リスキーモブリスト

※「仮の名前」は、そのリスキーモブとバトルを行なう前に手配書に記載されている名前を示す

RANK C アーリマン

仮の名前　――
レベル　25(FFチャレンジ:63)



出現場所　皇国属領ロザリア：悲しみの入り江



出現条件　Ⅳ-3「暗雲来たりて」でクエスト 25「儚き命に弔いを」を受注する

報酬

要素	プレイモード	
	SF AF	FF
経験値	200	80000
アビリティポイント	35	70
ギル	5000	15000
名声	10	10
アイテム	魔法灰×10、メテオライト	魔法灰×20、メテオライト+

RANK C アルナ

仮の名前　～翼の生えた貴婦人～
レベル　27(FFチャレンジ:65)



出現場所　ザンブレク皇国領：クレール・ビュー



出現条件　Ⅳ-3「暗雲来たりて」でクエスト 25「儚き命に弔いを」を達成する

報酬

要素	プレイモード	
	SF AF	FF
経験値	350	140000
アビリティポイント	40	80
ギル	6200	18600
名声	10	10
アイテム	嵐の目	嵐の目+

RANK B ベルフェゴール

仮の名前 ――
レベル 30(FFチャレンジ:70)



出現条件 Ⅲ-2「暗雲来たりて」でクエスト 25「儚き命に弔いを」を達成する

出現場所 皇国属領ロザリア:ブローケン・ヒルト



報酬

要素	プレイモード	
	SF AF	FF
経験値	700	280000
アビリティポイント	60	120
ギル	8000	24000
名声	20	20
アイテム	竜の尖爪×2	竜の尖爪+×2

RANK B ドズメア

仮の名前 ――
レベル 28(FFチャレンジ:67)



出現条件 クエスト 30「鍛冶師と拘泥」でカローンと話す

出現場所 ザンブレク皇国領:ノルヴァーン・バレイ



報酬

要素	プレイモード	
	SF AF	FF
経験値	650	260000
アビリティポイント	55	110
ギル	8500	25500
名声	20	20
アイテム	ヒヒイロカネ、メテオライト	ヒヒイロカネ、メテオライト+

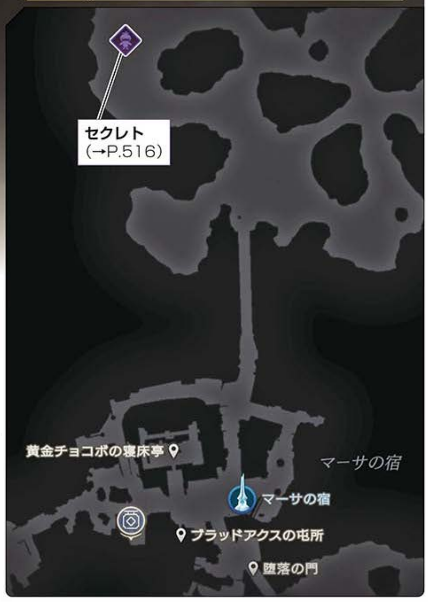
RANK B セクレト

仮の名前 ——
レベル 31（FFチャレンジ：71）



出現条件 Ⅴ-1「決断」を開始する

出現場所 皇国属領ロザリア：グリーンシーヴズ



報酬

要素	プレイモード	
	SF AF	FF
経験値	800	320000
アビリティポイント	60	120
ギル	8200	24600
名声	20	20
アイテム	タウルスのたてがみ	タウルスのたてがみ+

RANK B セヴェリアン

仮の名前 ——
レベル 31（FFチャレンジ：71）



出現条件 Ⅴ-1「決断」を開始する

出現場所 皇国属領ロザリア：悲しみの入り江



報酬

要素	プレイモード	
	SF AF	FF
経験値	800	320000
アビリティポイント	70	140
ギル	8500	25500
名声	20	20
アイテム	エレクトラム	エレクトラム+



RANK **A** **プリンプリンス**

仮の名前 ～光る泥～

レベル 38(FFチャレンジ:81)



出現場所 皇国属領ロザリア:オールドヒル



出現条件 V-3 「帰還」を開始する

報酬

要素	プレイモード	
	SF AF	FF
経験値	5200	2080000
アビリティポイント	95	190
ギル	12000	36000
名声	30	30
アイテム	濁った粘液	濁った粘液+

RANK **B** **ファスティトカロン**

仮の名前 ～殺意の巨岩～

レベル 34(FFチャレンジ:74)



出現場所 ダルメキア共和国領:ヴェルクロイ砂漠



出現条件 V-3 「帰還」でデッキにいるバイロンと話す

報酬

要素	プレイモード	
	SF AF	FF
経験値	1100	440000
アビリティポイント	65	130
ギル	10000	30000
名声	20	20
アイテム	ヒヒイロカネ×2	ヒヒイロカネ×2

RANK C ソウルスティンガーズ

仮の名前 ——
レベル 32(FFチャレンジ:72)



出現場所 ダルメキア共和国領：コラバ牧地



出現条件 VI-1「決意を新たに」を開始する

報酬

要素	プレイモード	
経験値	400	160000
アビリティポイント	40	80
ギル	5500	16500
名声	10	10
アイテム	魔物の牙×50、丈夫な皮×20、魔法灰×10	魔物の牙×100、丈夫な皮×40、魔法灰×20

RANK C グリマルキン

仮の名前 ——
レベル 32(FFチャレンジ:72)



出現場所 ダルメキア共和国領：巨人の大鎌



出現条件 VI-1「決意を新たに」を開始する

報酬

要素	プレイモード	
	SF AF	FF
経験値	500	20000
アビリティポイント	45	90
ギル	6100	18300
名声	10	10
アイテム	グリマルキンの毛皮	グリマルキンの毛皮+

※1……グリマルキンが現れる前に、ワイルドナック(→P.523)×17が4回に分けて出現する。ワイルドナックのレベルは「28(FFチャレンジ：67)」

RANK A ナイン・オブ・ナイヴズ

仮の名前 ——
レベル 38（FFチャレンジ：81）



出現場所 ダルメキア共和国領：巨人の顎



出現条件 Ⅵ-1「決意を新たに」を開始する

報酬

要素	プレイモード	
	SF AF	FF
経験値	5000	2000000
アビリティポイント	90	180
ギル	10500	31500
名声	30	30
アイテム	戦鉱石×25、メテオライト×2	戦鉱石×50、メテオライト+×2

RANK S アトラス

仮の名前 ～眠れる巨人像～
レベル 45（FFチャレンジ：88）



出現場所 皇国属領ロザリア：クレシダ廃村



出現条件 Ⅵ-1「決意を新たに」を開始する

報酬

要素	プレイモード	
	SF AF	FF
経験値	15000	6000000
アビリティポイント	120	240
ギル	20000	60000
名声	50	50
アイテム	古代鉄、オリハルコン	古代鉄+、オリハルコン

RANK B ボムキング

仮の名前 ——

レベル 33(FFチャレンジ:73)



出現場所 ザンブレク皇国領:皇国猟場



出現条件 クエスト 44「大工房増進せよ」を受注する

報酬

要素	プレイモード	
	SF AF	FF
経験値	1000	400000
アビリティポイント	65	130
ギル	9000	27000
名声	20	20
アイテム	ボムの魂	ボムの魂+

※1……バトルの途中でベイビーボム、プチピュロス(→P.531)が出現する。ベイビーボムとプチピュロスのレベルは「28(FFチャレンジ:67)」

RANK B テン・オブ・クラブズ

仮の名前 ——

レベル 35(FFチャレンジ:76)



出現場所 ダルメキア共和国領:バマーレ廃村



出現条件 17-7「鳴動する世界」を開始する

報酬

要素	プレイモード	
	SF AF	FF
経験値	2200	880000
アビリティポイント	70	140
ギル	9200	27600
名声	20	20
アイテム	ヒヒイロカネ、メテオライト	ヒヒイロカネ、メテオライト+



FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

RANK **A** **マーゲスブラザーズ**

仮の名前 ――

レベル 38（FFチャレンジ：81）



出現条件 Ⅶ-1「鳴動する世界」を開始する

報酬

要素	プレイモード	
	SF AF	FF
経験値	5100	2040000
アビリティポイント	90	180
ギル	13000	39000
名声	30	30
アイテム	メテオライト×2	メテオライト＋×2

出現場所 皇国属領ロザリア：静寂の浜辺



RANK **S** **スヴァローグ**

仮の名前 ～目覚めし災厄～

レベル 50（FFチャレンジ：93）



出現条件 Ⅶ-1「鳴動する世界」を開始する

報酬

要素	プレイモード	
	SF AF	FF
経験値	25000	10000000
アビリティポイント	300	600
ギル	30000	90000
名声	60	60
アイテム	オリハルコン、遺跡の欠片、琥珀、古めかしいクリスタル	オリハルコン、遺跡の欠片×2、琥珀×2、古めかしいクリスタル×2

出現場所 ザンブレク皇国領：モルヌ・ブルーム



RANK C ザ・パック

仮の名前 ——
レベル 33(FFチャレンジ:73)



出現条件 Ⅶ-1「鳴動する世界」で各地の問題を解決してからオットーと話す

出現場所 ダルメキア共和国領：黄金の往還



報酬

要素	プレイモード	
経験値	700	280000
アビリティポイント	50	100
ギル	5800	17400
名声	10	10
アイテム	魔物の牙×20、丈夫な皮×50、魔法灰×10	魔物の牙×40、丈夫な皮×100、魔法灰×20

RANK A ドレッドコメット

仮の名前 ——
レベル 38(FFチャレンジ:81)



出現条件 Ⅶ-4「小さな希望」を開始する

出現場所 ダルメキア共和国領：巨人の大鎌



報酬

要素	プレイモード	
	SF AF	FF
経験値	5300	2120000
アビリティポイント	90	180
ギル	13000	39000
名声	30	30
アイテム	ドレッドフェザー	ドレッドフェザー+

RANK B ホーリートランペトゥール

仮の名前 ～黒騎士～
レベル 36(FFチャレンジ：78)



出現場所 ザンブレク皇国領：ロストウィング



出現条件 クエスト 64「純熟の果てに 後篇」を達成後、いずれかのオベリスクに移動する

報酬

要素	プレイモード	
	SF AF	FF
経験値	2200	880000
アビリティポイント	75	150
ギル	9800	29400
名声	20	20
アイテム	ヒヒイロカネ、メテオライト	ヒヒイロカネ、メテオライト+

RANK B キャロット

仮の名前 ——
レベル 35(FFチャレンジ：76)



出現場所 皇国属領ロザリア：スリー・リーズ湿地



出現条件 クエスト 69「良薬はさらに得難し」を受注する

報酬

要素	プレイモード	
	SF AF	FF
経験値	2000	800000
アビリティポイント	70	140
ギル	10000	30000
名声	20	20
アイテム	モルボルの気根、モルボルの花	モルボルの気根、モルボルの花+

RANK S パンデモニウム

仮の名前 ——
レベル 45(FFチャレンジ:88)



出現場所 ウォールード王国領:ウォルフダール城



出現条件 Ⅷ-1「灰の大陸へ」でオットーと話す

報酬

要素	プレイモード	
	SF AF	FF
経験値	15000	6000000
アビリティポイント	120	240
ギル	20000	60000
名声	50	50
アイテム	汚れた腰巻	汚れた腰巻+

RANK S ゴーキマイラ

仮の名前 ~三首の魔獣~
レベル 45(FFチャレンジ:88)



出現場所 ダルメキア共和国領:ヴェルクロイ砂漠



出現条件 Ⅷ-1「灰の大陸へ」でタルヤの医務室に入る(クエスト 71「鍛冶師と友と」を達成する必要がある)

報酬

要素	プレイモード	
	SF AF	FF
経験値	15000	6000000
アビリティポイント	120	240
ギル	20000	60000
名声	50	50
アイテム	オリハルコン	オリハルコン

RANK A ゴバームーク

仮の名前	――
レベル	38(FFチャレンジ:81)

出現場所 ウォールード王国領：エイストラ





出現条件 Ⅷ-4「魔都への道」を開始する

報酬

要素	プレイモード	
	SF AF	FF
経験値	4800	1920000
アビリティポイント	90	180
ギル	15000	45000
名声	30	30
アイテム	原始の角笛	原始の角笛+

RANK A バイグル

仮の名前	――
レベル	40(FFチャレンジ:83)

出現場所 ウォールード王国領：クリッテン・ホロウ





出現条件 Ⅷ-4「魔都への道」を開始する

報酬

要素	プレイモード	
	SF AF	FF
経験値	8000	3200000
アビリティポイント	100	200
ギル	16000	48000
名声	35	35
アイテム	クァールの髭、メテオライト	クァールの髭+、メテオライト+

RANK A アグニ

仮の名前	——
レベル	40（FFチャレンジ：83）



出現条件 Ⅷ-4「魔都への道」を開始する

出現場所 ウォールード王国領：ハッフ峡谷道



報酬

要素	プレイモード	
	SF AF	FF
経験値	8000	3200000
アビリティポイント	100	200
ギル	15500	46500
名声	35	35
アイテム	地竜の舌	地竜の舌+

RANK A タナトス

仮の名前	～処刑人～
レベル	42（FFチャレンジ：85）



出現条件 Ⅷ-4「魔都への道」を開始する

出現場所 ダルメキア共和国領：タイタンの通り道



報酬

要素	プレイモード	
	SF AF	FF
経験値	9000	3600000
アビリティポイント	110	220
ギル	17000	51000
名声	45	45
アイテム	黒鋼	黒鋼+

RANK A ターミナスシステム

仮の名前 ～墜ちた凶星～
レベル 40(FFチャレンジ:83)



出現条件 Ⅷ-4「魔都への道」を開始する(クエスト 44「大工房増進せよ」を達成する必要がある)

出現場所 ザンブレク皇国領:皇国猟場



報酬

要素	プレイモード	
	SF AF	FF
経験値	3200	1280000
アビリティポイント	85	170
ギル	9800	29400
名声	35	35
アイテム	メテオライト×2	メテオライト+×2

RANK S キングベヒーモス

仮の名前 ～放たれた暴君～
レベル 47(FFチャレンジ:90)



出現条件 クエスト 83「《剣》の希望」を達成する

出現場所 ウォールード王国領:ヴィザールグレス平原



報酬

要素	プレイモード	
	SF AF	FF
経験値	20000	8000000
アビリティポイント	200	400
ギル	20000	60000
名声	55	55
アイテム	獣王の拘束具、オリハルコン	獣王の拘束具+、オリハルコン

RANK A クーザー

仮の名前 ——
レベル 40(FFチャレンジ:83)



出現場所 ウォールード王国領:クリッテン・ホロウ



出現条件 クエスト 83「《剣》の希望」で生き残りの少女と話す

報酬

要素	プレイモード	
	SF AF	FF
経験値	5500	2200000
アビリティポイント	90	180
ギル	15000	45000
名声	35	35
アイテム	獣王の拘束具、メテオライト×2	獣王の拘束具+、メテオライト+×2

RANK A ギザマルーク

仮の名前 ~風まとう人影~
レベル 41(FFチャレンジ:84)



出現場所 ウォールード王国領:ガルニック



出現条件 クエスト 88「価値ある孤独を讃えよ」を達成する

報酬

要素	プレイモード	
	SF AF	FF
経験値	3000	1200000
アビリティポイント	80	160
ギル	9700	29100
名声	45	45
アイテム	嵐の目、魔物の牙×20、魔法灰×10	嵐の目+、魔物の牙×40、魔法灰×20

RANK A
プリンスオブデス

仮の名前 ～青き収穫者～
レベル 40(FFチャレンジ:83)



出現場所 ザンブレク皇国領：マクルデュロワ丘陵



クエスト 92「崩れゆく堅壁 後篇」を達成後、いずれかのオベリスクに移動する

報酬

要素	プレイモード	
	SF AF	FF
経験値	8000	3200000
アビリティポイント	100	200
ギル	15000	45000
名声	45	45
アイテム	黒鋼	黒鋼+

RANK A
執意の竜騎士

仮の名前 ――
レベル 42(FFチャレンジ:85)



出現場所 ザンブレク皇国領：マクルデュロワ丘陵



出現条件 クエスト 92「崩れゆく堅壁 後篇」を達成後、いずれかのオベリスクに移動する

報酬

要素	プレイモード	
	SF AF	FF
経験値	9000	3600000
アビリティポイント	105	210
ギル	17000	51000
名声	35	35
アイテム	メテオライト×2	メテオライト+×2

サブイベント 3



アレテ・ストーン

アレテ・ストーンは、バトルに関するコンテンツを体験できる特殊な石碑。戦いの練習をしたり、クリアずみのステージや召喚獣の試練に再挑戦したりしよう。

❯ はじめられる時期　II-2「シドという男」で石碑の前にある小袋を拾ったあと

選べるコンテンツ

アレテ・ストーンには右の表のようなコンテンツがあり、それぞれの条件を満たすと選べるようになる。トレーニング以外のコンテンツは、メインストーリーを進めたり『クロノス石塔群』の試練を踏破したりすると、挑めるステージや試練などが増えていくのだ。

アレテ・ストーンで選べるコンテンツ

名前	詳細	選べるようになる条件
トレーニング	下記参照	(最初から)
アーケードモード リプレイモード	P.390 P.392	II-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアする
クロノス石塔群(HARD)	P.393	『クロノス石塔群』(→P.410)でいずれかの試練を踏破する
コスチューム変更	──	III-3「北へ」でイーストプールを訪れる

トレーニング

仮想の広間でバトルのトレーニングをするコンテンツで、タッチパッドボタンを押してオプション画面を開くと、バトルの上達に役立つ便利な機能の設定が行なえる(下の表を参照)。自分が練習したい内容に合わせて、設定をうまく変更するといいだろう。



⬅トレーニング中は、敵からダメージを受けてもクライヴのHPは1までしか減らない。

トレーニングで設定できる項目　※一部の項目はメインストーリーが特定の時期に進むまで表示されない

項目	ONに設定したときの効果
コントローラー入力表示	コントローラーのボタンやスティックの入力状況が画面右側に表示される
アクションログ表示	クライヴのアクションやトルガルコマンドによる攻撃のログが画面左側に表示される
HPが減らない	敵の攻撃を受けてもクライヴのHPが減らなくなる
HPの自動回復	ダメージを受けずに約5秒が経過するとHPが自動的に回復していく
リミットブレイクゲージが減らない	リミットブレイクを発動してもゲージが減らなくなる
リミットブレイクゲージの自動回復	リミットブレイクを発動させずに約5秒が経過するとゲージが自動的に回復していく
トルガルを呼ぶ	トルガルがトレーニングに参加する
トルガルの自動攻撃	トルガルが自分の判断で攻撃するようになる(OFFのときは回復しか行なわない)
トルガルのフェンリル化	条件(→P.188)を満たすとトルガルがフェンリルに変身する(OFFのときは変身しない)
トルガルを常にフェンリル化	トルガルがつねにフェンリルに変身しているようになる
プレシジョントルガルのタイミング表示	画面下側に「プレシジョントルガル」のマークが表示され、プレシジョントルガルの入力が可能なタイミングでマークが赤く光る
マジックバーストのタイミング表示	画面下側に「バーストタイミング」のマークが表示され、マジックバーストの入力が可能なタイミングでマークが赤く光る
アビリティの連続使用	アビリティが再使用可能になるまでの時間がゼロになり、連続で使用できる
バトルパフォーマンスの自動リセット	バトルパフォーマンスを獲得せずに約5秒が経過すると、画面右上のバトルパフォーマンスの獲得量がゼロにもどる
敵が攻撃してくる	敵が攻撃をするようになる(OFFのときは何も行動しない)
敵のHPが減らない	敵にダメージを与えてもHPが減らなくなる
出現する敵を選択	トレーニングの相手となる敵を選ぶ(敵のレベルはクライヴと同じ)。敵の種類はメインストーリーを進めると増えていき、最終的には27種類のなかから選べる

アーケードモード

メインストーリーでクリアずみのステージを使い、できるだけ高いバトルパフォーマンス(スコア)の獲得を目指すモード。ステージ内はいくつかのLEG(区間)に分かれており、それぞれのLEGごとに、バトルパフォーマンスの獲得量に応じてランクが判定されていく。ステージをクリアすると、すべてのLEGのバトルパフォーマンスの合計によって、最終的なランクが決まるのだ。



⬆ステージ選択時に△ボタンで画面右上の表示を「スキップ」にしておくと、ステージ中のカットシーンが自動的にスキップされる。

アーケードモードのステージの特徴

- 敵を倒しても、経験値、アビリティポイント、アイテムが得られない
- キラキラした欠片がなく、宝箱に中身が入っていない
- 開始したあとは装備の変更ができず、アビリティの習得や強化なども行なえない
- パーティの仲間が自分の判断で行なう攻撃では、敵のHPやウィルが減らない(例外的に、キングスフォールでのシドの攻撃では、ザンブレク軍用エイビスのHPやウィルを減らせる)
- セーブができず、オートセーブも行なわれない

難易度

アーケードモードには3種類の難易度があり、プレイモードによって挑戦できる難易度が異なる(下の表を参照)。難易度はおもに敵の強さに影響するが(→P.92)、ファイナルファンタジーチャレンジとアルティマニアックチャレンジには右記の特徴もあるのだ。これらの難易度で何度もステージに挑戦し、世界ランキングの上位を狙ってみるのもいいだろう。

プレイモードと難易度の対応

プレイモード	アーケードモードの難易度
ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	アクションフォーカス
ファイナルファンタジーチャレンジ	ファイナルファンタジーチャレンジ／アルティマニアックチャレンジ ※どちらかの難易度を選べる



⬅プレイモードがファイナルファンタジーチャレンジのときは、難易度を選べる。

ファイナルファンタジーチャレンジとアルティマニアックチャレンジの特徴

- ゲームオーバー時にリトライができない(アルティマニアックチャレンジのみ)
- PlayStation Networkにサインインしていると、各ステージクリア時のバトルパフォーマンスの最高記録がリーダーボードに登録され、世界ランキングで自分の順位を確認できる
- 全ステージでランクSを獲得すると、ファイナルファンタジーチャレンジでは王者の証、アルティマニアックチャレンジでは覇者の証が手に入る



⬆アルティマニアックチャレンジは敵が非常に強く、クリアするのはかなり難しい。

ステータスと装備

クライヴのステータスや装備などのうち、右記の要素はステージごとに決まったものになる。右記以外のアクセサリやアビリティは、自分で装備を決められるので、ステージを開始する前に確認しておこう。ただし、サポートアクセサリは利用できず、装備している場合は外す必要がある。

ステージごとに決まっている要素

- クライヴのレベルとステータス
- 装備している武器、腰帯、腕輪
- 持っているアイテムの種類と数
- トルガルのステータス

バトルパフォーマンス

アーケードモードでは、右の表の方法でバトルパフォーマンスを獲得できる。バトルテクニックや称号の獲得条件を満たすように戦って、より高いバトルパフォーマンスを狙おう。ただし、右下の表の状況になるとバトルパフォーマンスが減ってしまうほか、ステージごとの制限時間(→P.394)が過ぎるとバトルパフォーマンスを獲得できなくなるので注意。

バトルテクニックとバトルパフォーマンスの対応

文字の色	★	★★	★★★
白	100	300	500
青	500	700	900
水色	2000	4000	6000
緑	20000	25000	30000
虹色	40000	50000	60000

バトルパフォーマンスを獲得する方法

獲得する方法	獲得できる量
敵にダメージを与える	敵のHPの減少量と同じ(※1)
バトルテクニックを獲得する	基本的にバトルテクニックの文字の色と★の数によって左下の表のように決まる(バトルテクニックの詳細はP.109~115を参照)
クリア時に称号を獲得する	称号の種類ごとにちがう(詳細はP.406~408を参照)

※1……召喚獣に顕現するバトルでは獲得量が大幅に少なくなる

バトルパフォーマンスが減る状況

減る状況	減りかた
敵が『ケアル』を使った	そのLEGで獲得していたバトルパフォーマンスがゼロになる
クライヴが敵に倒されてリトライした	そのステージで獲得していたすべてのLEGのバトルパフォーマンスがゼロになる

称号

アーケードモードには全部で100種類以上の称号があり、特定の条件を満たしてステージをクリアすると獲得できて、種類に応じた量のバトルパフォーマンスが得られる。獲得の条件は、クライヴの攻撃や回避に関係するものや、召喚獣のフィートに関係するものなど、称号の種類ごとにさまざまだ(→P.406)。

称号について覚えておきたいこと

- ステージの途中でリトライすると、獲得条件に関するカウント(攻撃回数など)がリセットされて数え直しになるほか、大半の称号は獲得が不可能になる
- 「回避Ⅰ」「回避Ⅱ」「回避Ⅲ」などの段階があるものは、条件を満たしたなかで一番上の段階のものだけを獲得できる



⬅ステージクリア時には、獲得した称号が画面左側に並んで表示される。

知識の隠れ家　アーケードモードでランクSを獲得するためのアドバイス

ランクSの獲得を目指すときは、右記のようにアビリティを使って戦うのがオススメ。こうすると、バトルテクニックを獲得してバトルパフォーマンスを大きく増やせるのだ。また、物語終盤の敵が強いステージでは、『ウィル・オ・ウィクス』の効果で敵の攻撃を防いだり、アクセサリでポーションなどの回復量を上げたりして、クライヴが倒されないようにすることも重要となる。



⬅『転生の炎』などを使って一度に多くの敵を攻撃すると、10万以上のバトルパフォーマンスを獲得可能。

ランクSを目指すときにオススメの戦いかた

- 1~2体の敵に対しては、『ルックスガンビット』のカウンター攻撃、ゲージを溜めて威力が強化された『ワインダップ』、『サンダーストーム』を何度も当てる
- 3体以上の敵に対しては下記のアビリティを使い、できるだけ多くの相手に攻撃を当てる

3体以上の敵に対して使うといいアビリティ

- スカーレットサイクロン
- 転生の炎
- パイルドライブ
- 裁きの雷
- 激震
- 大地の怒り
- フレアブレス
- アイスエイジ
- ダイヤモンドダスト

リプレイモード

現在のクライヴのステータスや装備のまま、すでにクリアしているステージをやり直せるモード。ステージの内容は、基本的にメインストーリーのときと同じになっており、物語を振り返ったり、取り逃していた宝箱の中身を入手したりできる。ただし、メインストーリーのときとは異なる部分もあるので覚えておこう(左下を参照)。

リプレイモードのステージの特徴

- 倒した敵から得られる経験値やギルなどの量が少なく、貴重なアイテムがドロップしない
- バトル勝利時の報酬として得られる経験値やギルなどの量が少なく、貴重なアイテムが手に入らない(下の表を参照)
- セーブができず、オートセーブも行なわれない



⬅宝箱を開けたかどうかの状態はメインストーリーでのクリア時のままで、開けていなかった場合は中身を入手可能。

リプレイモードでのバトルの報酬

※「AP」はアビリティポイントの略

倒したときに報酬を得られる敵	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス				ファイナルファンタジーチャレンジ			
	経験値	AP	ギル	アイテム	経験値	AP	ギル	アイテム
▼グレートウッド								
ドラゴンエイビス	2	8	100	魔物の牙×7	640	16	200	魔物の牙×14
ファーヴニル	5	16	200	戦鉱石×7	2400	32	20	戦鉱石×14
ウォールード兵	21	20	300	戦鉱石×9、鉄生糸×6	7500	40	20	戦鉱石×18、鉄生糸×12
▼ノルヴァーン砦								
チラーダ+スパルナ	6	9	240	戦鉱石×6、魔物の牙×7、魔法灰×6	2400	18	20	戦鉱石×12、魔物の牙×14、魔法灰×12
ベネディクタ	12	30	440	戦鉱石×10	12000	60	20	戦鉱石×20
▼アイ・オブ・ザ・テンペスト								
召喚獣ガルーダ(1回目)	20	20	500	魔法灰×12	16000	40	1000	魔法灰×24
召喚獣ガルーダ(2回目)	80	60	600	戦鉱石×12、魔物の牙×11	24000	120	20	戦鉱石×24、魔物の牙×22
▼キングスフォール								
タウルス	3	8	250	魔物の牙×5、丈夫な皮×6	1440	16	20	魔物の牙×10、丈夫な皮×12
ザンブレク兵	88	24	500	戦鉱石×10、丈夫な皮×11	35200	48	20	戦鉱石×20、丈夫な皮×22
▼フェニックスゲート跡地								
テツキョジン	10	20	360	戦鉱石×12	4000	40	20	戦鉱石×24
炎影のイフリート	90	36	640	魔法灰×16	36000	72	20	魔法灰×32
▼マザークリスタル・ドレイクヘッド								
ザンブレク兵	14	22	400	戦鉱石×3、鉄生糸×3	6400	44	20	戦鉱石×6、鉄生糸×6
アカシック・ドラゴン	18	24	600	魔法灰×6	6400	48	20	魔法灰×12
ティフォン	174	40	700	鉄生糸×4、魔法灰×8	64480	80	20	鉄生糸×8、魔法灰×16
▼コストニツェ難民街								
ダルメキア兵	168	36	600	鉄生糸×6、丈夫な皮×6	36960	72	20	鉄生糸×12、丈夫な皮×12
▼マザークリスタル・ドレイクブレス								
アカシック・モルボル	36	24	400	魔法灰×4	16000	48	20	魔法灰×7
フレイムリザード	44	30	500	魔物の牙×4	16000	60	20	魔物の牙×7
リクイドフレイム	120	44	600	魔法灰×7	48000	88	20	魔法灰×14
▼旧都ロザリス								
クァール	60	12	400	魔法灰×4	24000	24	20	魔法灰×8
ダルメキア兵	190	60	600	戦鉱石×3、鉄生糸×3、丈夫な皮×3	48000	120	20	戦鉱石×6、鉄生糸×6、丈夫な皮×6
フーゴ	240	64	800	鉄生糸×7	24000	128	20	鉄生糸×14
▼マザークリスタル・ドレイクファング								
オーク・ウォーロード	40	12	300	──	5600	24	20	──
アンダーテイカー	70	40	600	魔物の牙×4、魔法灰×4	24000	80	20	魔物の牙×7、魔法灰×7
召喚獣タイタン	400	80	1000	戦鉱石×8	41600	160	20	戦鉱石×16
▼クリスタル自治領								
ホワイトドラゴン	300	44	640	魔物の牙×4、丈夫な皮×4	12000	88	20	魔物の牙×8、丈夫な皮×8
ネクロフォビア	300	44	600	戦鉱石×4、魔法灰×4	12000	88	20	戦鉱石×8、魔法灰×8
召喚獣バハムート(1回目)	400	20	2500	魔物の牙×10、魔法灰×5	40000	40	4500	魔物の牙×20、魔法灰×10

倒したときに報酬を得られる敵	ストーリーフォーカス／アクションフォーカス				ファイナルファンタジーチャレンジ			
	経験値	AP	ギル	アイテム	経験値	AP	ギル	アイテム
召喚獣バハムート(2回目)	600	100	1100	魔法灰×10	80000	200	20	魔法灰×20
▼自由都市カンベル								
スレイプニル	1040	84	700	戦鉱石×9	416000	168	20	戦鉱石×18
▼アイアンワークス造船所								
アカシアの群れ	200	20	1500	鉄生糸×4、魔法灰×4	16000	40	100	鉄生糸×8、魔法灰×8
スレイプニル	540	90	700	鉄生糸×9、魔法灰×9	200000	180	20	鉄生糸×18、魔法灰×18
▼ナルディア海域								
バルナバス	1300	100	1140	鉄生糸×10、丈夫な皮×10	520000	200	20	鉄生糸×20、丈夫な皮×20
▼幻想の塔								
ソウルテイカー	80	16	600	——	32000	32	20	——
遺物	600	16	3000	戦鉱石×4、魔法灰×4	240000	32	6000	戦鉱石×8、魔法灰×8
バルナバス	1600	120	1200	——	640000	240	20	——
▼マザークリスタル・ドレイクスパイン								
ベヒーモス	800	50	800	魔法灰×8	320000	100	20	魔法灰×16
アカシック・クァール	64	0	0	——	14400	0	0	——
アカシアの群れ	2200	94	640	魔物の牙×4、鉄生糸×4、魔法灰×7	880000	188	20	魔物の牙×8、鉄生糸×8、魔法灰×14
アルテマ	3000	130	1400	魔法灰×15	1200000	260	20	魔法灰×30
▼オリジン								
アルテマ・プライム	1000	60	3000	戦鉱石×5、魔法灰×4	400000	120	6000	戦鉱石×10、魔法灰×8
アルテマ	4000	140	5000	魔法灰×10	1600000	280	10000	魔法灰×20

クロノス石塔群(HARD)

各地にあるクロノス石塔群のうち、踏破した試練の高難度モードに挑戦できる。ルールや出現する敵の強さなどは、基本的に通常のクロノス石塔群と同じだが(→P.410)、HARDには下記の特徴があり、踏破が難しくなっているのだ。なお、プレイモードがファイナルファンタジーチャレンジの場合は、PlayStation Networkにサインインしていると、それぞれの試練での最高記録がリーダーボードに登録され、世界ランキングで自分の順位を確認できる。

クロノス石塔群(HARD)の試練の特徴

- プレイモードがストーリーフォーカスの場合、試練のあいだはアクションフォーカスになる
- クライヴのステータスと装備は下の表のように決まっている(アクセサリは利用できない)
- ステージをクリアすると残り時間に応じてランクが決まり(右の表を参照)、ファイナルステージでのランクと残り時間が最終的な記録になる
- 踏破したときに報酬が得られない
- ファイナルファンタジーモードで全試練をランクSで踏破すると、七ツ星の英雄が手に入る

クライヴのステータスと装備

アクションフォーカス			
レベル	40	HP	2550
攻撃力	420	腕力	100
防御力	281	活力	110
ウィル	420	意志力	100
装備	◆試練の剣 ◆試練の腰帯 ◆試練の腕輪		

ファイナルファンタジーチャレンジ			
レベル	80	HP	4600
攻撃力	775	腕力	205
防御力	528	活力	217
ウィル	775	意志力	205
装備	◆最終試練の剣 ◆最終試練の腰帯 ◆最終試練の腕輪		

各ステージのランクと残り時間の対応

ステージ	ランク	残り時間	
		アクションフォーカス	FFチャレンジ
1	S	02:00.000以上	03:00.000以上
	A	01:40.000以上	02:10.000以上
	B	01:20.000以上	01:20.000以上
	C	00:40.000以上	00:40.000以上
	D	00:39.999以下	00:39.999以下
2	S	04:00.000以上	06:00.000以上
	A	03:00.000以上	04:30.000以上
	B	02:00.000以上	03:00.000以上
	C	01:00.000以上	01:30.000以上
	D	00:59.999以下	01:29.999以下
3	S	06:00.000以上	09:00.000以上
	A	05:00.000以上	07:30.000以上
	B	04:00.000以上	06:00.000以上
	C	02:00.000以上	03:00.000以上
	D	01:59.999以下	02:59.999以下
ファイナル	S	03:00.000以上	06:00.000以上
	A	02:00.000以上	05:00.000以上
	B	01:00.000以上	04:00.000以上
	C	00:30.000以上	02:00.000以上
	D	00:29.999以下	01:59.999以下



アーケードモードのステージデータ

※AF……アクションフォーカス、FF……ファイナルファンタジーチャレンジ、UM……アルティマニアックチャレンジ
※ステージ内に現れる敵の種類や数、出現場所などについてはP.663~694を参照
※それぞれのステージでは、「制限時間」に記載された時間を過ぎるとバトルパフォーマンスを新たに獲得できなくなる



グレートウッド

パーティ　クライヴ、トルガル、シド
LEGの数　7　召喚獣への顕現　なし
制限時間　AF FF UM 70分

クライヴのデータ

AF

レベル	11	装備	◆ブロードソード ◆アイアンベルト ◆アイアンリスト
HP	1050		
攻撃力	107		
腕力	27	アイテム	◆ポーション×4 ◆ハイポーション×3 ◆まもりの薬×2 ◆ちからの薬×2
防御力	63		
活力	23		
ウィル	107		
意志力	27		

FF UM

レベル	51	装備	◆ブロードソード+4 ◆アイアンベルト+4 ◆アイアンリスト+4
HP	3050		
攻撃力	469		
腕力	129	アイテム（※1）	◆ポーション×4 ◆ハイポーション×3 ◆まもりの薬×2 ◆ちからの薬×2 ◆英雄の薬×2 ◆エリクサー×2
防御力	329		
活力	143		
ウィル	469		
意志力	129		

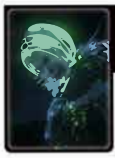
各LEGのランクとバトルパフォーマンスの対応

LEG	ランク			
1	S	80000以上	500000以上	950000以上
	A	64000以上	350000以上	665000以上
	B	52000以上	250000以上	475000以上
	C	51999以下	249999以下	474999以下
2	S	40000以上	200000以上	540000以上
	A	32000以上	140000以上	378000以上
	B	26000以上	100000以上	270000以上
	C	25999以下	99999以下	269999以下
3	S	80000以上	390000以上	624000以上
	A	64000以上	273000以上	436800以上
	B	52000以上	195000以上	312000以上
	C	51999以下	194999以下	311999以下
4	S	160000以上	440000以上	930000以上
	A	128000以上	308000以上	651000以上
	B	104000以上	220000以上	465000以上
	C	103999以下	219999以下	464999以下
5	S	120000以上	680000以上	1500000以上
	A	96000以上	476000以上	1050000以上
	B	78000以上	340000以上	750000以上
	C	77999以下	339999以下	749999以下
6	S	190000以上	760000以上	1700000以上
	A	152000以上	532000以上	851200以上
	B	123500以上	380000以上	608000以上
	C	123499以下	379999以下	607999以下
7	S	240000以上	880000以上	1900000以上
	A	192000以上	616000以上	1330000以上
	B	156000以上	440000以上	950000以上
	C	155999以下	439999以下	949999以下

クリア時のランクとバトルパフォーマンスの対応

ランク	AF	FF	UM
S	910000以上	3850000以上	8444000以上
A	728000以上	2695000以上	5910800以上
B	591500以上	1925000以上	4222000以上
C	455000以上	1347500以上	2955400以上
D	454999以下	1347499以下	2955399以下

※1……UMはポーション×1とハイポーション×1のみ



ノルヴァーン砦

パーティ　クライヴ、トルガル、シド
LEGの数　10　召喚獣への顕現　なし
制限時間　AF FF 70分、UM 100分

クライヴのデータ

AF

レベル	13	装備	◆ロングソード ◆ウルフサッシュ ◆トラベラーズボンズ
HP	1150		
攻撃力	127		
腕力	32	アイテム	◆ポーション×4 ◆ハイポーション×3 ◆まもりの薬×2 ◆ちからの薬×2
防御力	79		
活力	29		
ウィル	127		
意志力	32		

FF UM

レベル	53	装備	◆ロングソード+4 ◆ウルフサッシュ+4 ◆トラベラーズボンズ+4
HP	3156		
攻撃力	489		
腕力	134	アイテム（※1）	◆ポーション×4 ◆ハイポーション×3 ◆まもりの薬×2 ◆ちからの薬×2 ◆英雄の薬×2 ◆エリクサー×2
防御力	345		
活力	149		
ウィル	489		
意志力	134		

各LEGのランクとバトルパフォーマンスの対応

LEG	ランク			
1	S	98000以上	450000以上	850000以上
	A	78400以上	315000以上	595000以上
	B	63700以上	225000以上	425000以上
	C	63699以下	224999以下	424999以下
2	S	260000以上	1300000以上	2460000以上
	A	208000以上	910000以上	1722000以上
	B	169000以上	650000以上	1230000以上
	C	168999以下	649999以下	1229999以下
3	S	180000以上	650000以上	1500000以上
	A	144000以上	455000以上	1050000以上
	B	117000以上	325000以上	750000以上
	C	116999以下	324999以下	749999以下
4	S	230000以上	1150000以上	1840000以上
	A	184000以上	805000以上	1288000以上
	B	149500以上	575000以上	920000以上
	C	149499以下	574999以下	919999以下
5	S	24000以上	200000以上	500000以上
	A	19200以上	140000以上	350000以上
	B	15600以上	100000以上	250000以上
	C	15599以下	99999以下	249999以下
6	S	60000以上	300000以上	550000以上
	A	48000以上	210000以上	385000以上
	B	39000以上	150000以上	275000以上
	C	38999以下	149999以下	274999以下
7	S	109000以上	390000以上	880000以上
	A	87200以上	273000以上	616000以上
	B	70850以上	195000以上	440000以上
	C	70849以下	194999以下	439999以下
8	S	115000以上	570000以上	920000以上
	A	92000以上	399000以上	644000以上
	B	74750以上	285000以上	460000以上
	C	74749以下	284999以下	459999以下
9	S	15000以上	110000以上	200000以上
	A	12000以上	77000以上	140000以上
	B	9750以上	55000以上	100000以上
	C	9749以下	54999以下	99999以下
10	S	400000以上	2000000以上	3200000以上
	A	320000以上	1400000以上	2240000以上
	B	260000以上	1000000以上	1600000以上
	C	259999以下	999999以下	1599999以下

クリア時のランクとバトルパフォーマンスの対応

ランク	AF	FF	UM
S	1491000以上	7120000以上	13100000以上
A	1192800以上	4984000以上	9170000以上
B	969150以上	3560000以上	6550000以上
C	745500以上	2492000以上	4585000以上
D	745499以下	2491999以下	4584999以下





アイ・オブ・ザ・テンペスト

パーティ クライヴ
LEGの数 2　召喚獣への顕現 あり
制限時間 AF FF UM 50分

クライヴのデータ

AF

レベル	15	装備	◆バスタードソード ◆ダークサッシュ ◆スチールクラウン
HP	1250		
攻撃力	147		
腕力	37	アイテム	◆ポーション×4 ◆ハイポーション×3 ◆まもりの薬×2 ◆ちからの薬×2
防御力	95		
活力	35		
ウィル	147		
意志力	37		

FF UM

レベル	55	装備	◆バスタードソード+4 ◆ダークサッシュ+4 ◆スチールクラウン+4
HP	3258		
攻撃力	509		
腕力	139	アイテム（※1）	◆ポーション×4 ◆ハイポーション×3 ◆まもりの薬×2 ◆ちからの薬×2 ◆英雄の薬×2 ◆エリクサー×2
防御力	361		
活力	155		
ウィル	509		
意志力	139		

各LEGのランクとバトルパフォーマンスの対応

LEG	ランク			
1	S	250000以上	1070000以上	1712000以上
	A	200000以上	749000以上	1198400以上
	B	162500以上	535000以上	856000以上
	C	162499以下	534999以下	855999以下
2	S	360000以上	560000以上	680000以上
	A	288000以上	392000以上	476000以上
	B	234000以上	280000以上	340000以上
	C	233999以下	279999以下	339999以下

クリア時のランクとバトルパフォーマンスの対応

ランク	AF	FF	UM
S	610000以上	1630000以上	2692000以上
A	488000以上	1141000以上	1884400以上
B	396500以上	815000以上	1346000以上
C	305000以上	570500以上	942200以上
D	304999以下	570499以下	942199以下



キングスフォール

パーティ クライヴ、トルガル(※1)
LEGの数 5　召喚獣への顕現 なし
制限時間 AF FF 50分、UM 70分

クライヴのデータ

AF

レベル	17	装備	ストームクライ
HP	1356		ゴールドワークサッシュ
攻撃力	177		バトルチェイン
腕力	42	アイテム	ポーション×4
防御力	112		ハイポーション×3
活力	41		まもりの薬×2
ウィル	177		ちからの薬×2
意志力	42		

FF UM

レベル	57	装備	ストームクライ+4
HP	3368		ゴールドワークサッシュ+4
攻撃力	530		バトルチェイン+4
腕力	145	アイテム(※2)	ポーション×4
防御力	378		ハイポーション×3
活力	161		まもりの薬×2
ウィル	530		ちからの薬×2
意志力	145		英雄の薬×2
			エリクサー×2

各LEGのランクとバトルパフォーマンスの対応

LEG	ランク			
1	S	120000以上	430000以上	950000以上
	A	96000以上	301000以上	665000以上
	B	78000以上	215000以上	475000以上
	C	77999以下	214999以下	474999以下
2	S	150000以上	550000以上	880000以上
	A	120000以上	385000以上	616000以上
	B	97500以上	275000以上	440000以上
	C	97499以下	274999以下	439999以下
3	S	50000以上	220000以上	600000以上
	A	40000以上	154000以上	420000以上
	B	32500以上	110000以上	300000以上
	C	32499以下	109999以下	299999以下
4	S	200000以上	620000以上	1000000以上
	A	160000以上	434000以上	700000以上
	B	130000以上	310000以上	500000以上
	C	129999以下	309999以下	499999以下
5	S	230000以上	1300000以上	2100000以上
	A	184000以上	910000以上	1456000以上
	B	149500以上	650000以上	1040000以上
	C	149499以下	649999以下	1039999以下

クリア時のランクとバトルパフォーマンスの対応

ランク	AF	FF	UM
S	750000以上	3120000以上	5830000以上
A	600000以上	2184000以上	4081000以上
B	487500以上	1560000以上	2915000以上
C	375000以上	1092000以上	2040500以上
D	374999以下	1091999以下	2040499以下

フェニックスゲート跡地

パーティ クライヴ、トルガル、ジル
LEGの数 10　召喚獣への顕現 あり
制限時間 AF FF 80分、UM 120分

クライヴのデータ

AF

レベル	19	装備	大地の剣
HP	1456		ゴールドワークサッシュ
攻撃力	187		バトルチェイン
腕力	47	アイテム	ポーション×4
防御力	118		ハイポーション×3
活力	47		まもりの薬×2
ウィル	187		ちからの薬×2
意志力	47		

FF UM

レベル	59	装備	大地の剣+4
HP	3468		ゴールドワークサッシュ+4
攻撃力	550		バトルチェイン+4
腕力	150	アイテム(※2)	ポーション×4
防御力	384		ハイポーション×3
活力	167		まもりの薬×2
ウィル	550		ちからの薬×2
意志力	150		英雄の薬×2
			エリクサー×2

各LEGのランクとバトルパフォーマンスの対応

LEG	ランク			
1	S	100000以上	350000以上	760000以上
	A	80000以上	245000以上	532000以上
	B	65000以上	175000以上	380000以上
	C	64999以下	174999以下	379999以下
2	S	37000以上	300000以上	480000以上
	A	29600以上	210000以上	336000以上
	B	24050以上	150000以上	240000以上
	C	24049以下	149999以下	239999以下
3	S	160000以上	550000以上	880000以上
	A	128000以上	385000以上	616000以上
	B	104000以上	275000以上	440000以上
	C	103999以下	274999以下	439999以下
4	S	66000以上	280000以上	380000以上
	A	52800以上	196000以上	266000以上
	B	42900以上	140000以上	190000以上
	C	42899以下	139999以下	189999以下
5	S	230000以上	900000以上	1600000以上
	A	184000以上	630000以上	1120000以上
	B	149500以上	450000以上	800000以上
	C	149499以下	449999以下	799999以下
6	S	64000以上	530000以上	1150000以上
	A	51200以上	371000以上	805000以上
	B	41600以上	265000以上	575000以上
	C	41599以下	264999以下	574999以下
7	S	190000以上	1000000以上	1600000以上
	A	152000以上	700000以上	1120000以上
	B	123500以上	500000以上	800000以上
	C	123499以下	499999以下	799999以下

※1……LEG 5のみシドが加わる　※2……UMはポーション×1とハイポーション×1のみ

8	S	120000以上	500000以上	800000以上
	A	96000以上	350000以上	560000以上
	B	78000以上	250000以上	400000以上
	C	77999以下	249999以下	399999以下
9	S	95000以上	500000以上	900000以上
	A	76000以上	350000以上	630000以上
	B	61750以上	250000以上	450000以上
	C	61749以下	249999以下	449999以下
10	S	480000以上	2800000以上	4480000以上
	A	384000以上	1960000以上	3136000以上
	B	312000以上	1400000以上	2240000以上
	C	311999以下	1399999以下	2239999以下

クリア時のランクとバトルパフォーマンスの対応

ランク	AF	FF	UM
S	1542000以上	7710000以上	13330000以上
A	1233600以上	5397000以上	9331000以上
B	1002300以上	3855000以上	6665000以上
C	771000以上	2698500以上	4665500以上
D	770999以下	2698499以下	4665499以下



マザークリスタル・ドレイクヘッド

パーティ クライヴ、トルガル、シド、ジル

LEGの数 9　召喚獣への顕現 あり

制限時間 AF FF 80分、UM 110分

クライヴのデータ

AF			
レベル	21	装備	フレイムタン メティアンクロス メティアンボンズ
HP	1574		
攻撃力	232		
腕力	52	アイテム	ポーション×4 ハイポーション×3 まもりの薬×2 ちからの薬×2 英雄の薬×2
防御力	143		
活力	53		
ウィル	232		
意志力	52		

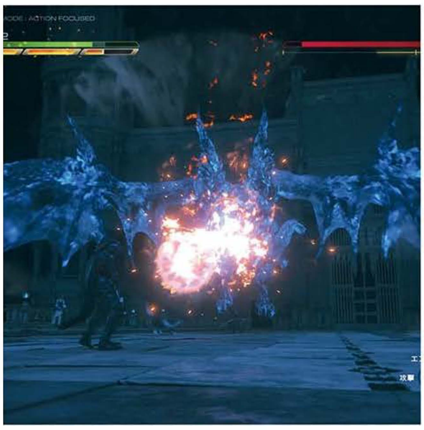
FF UM			
レベル	61	装備	フレイムタン メティアンクロス+ メティアンボンズ+
HP	3598		
攻撃力	585		
腕力	155	アイテム(※2)	ポーション×4 ハイポーション×3 まもりの薬×2 ちからの薬×2 英雄の薬×2 エリクサー×2
防御力	403		
活力	173		
ウィル	585		
意志力	155		

各LEGのランクとバトルパフォーマンスの対応

LEG	ランク	AF	FF	UM
1	S	75000以上	450000以上	850000以上
	A	60000以上	315000以上	595000以上
	B	48750以上	225000以上	425000以上
	C	48749以下	224999以下	424999以下
2	S	300000以上	1600000以上	2700000以上
	A	240000以上	1100000以上	1890000以上
	B	195000以上	800000以上	1350000以上
	C	194999以下	799999以下	1349999以下
3	S	57000以上	300000以上	900000以上
	A	45600以上	210000以上	630000以上
	B	37050以上	150000以上	450000以上
	C	37049以下	149999以下	449999以下
4	S	75000以上	440000以上	740000以上
	A	60000以上	308000以上	518000以上
	B	48750以上	220000以上	370000以上
	C	48749以下	219999以下	369999以下
5	S	230000以上	1100000以上	2000000以上
	A	184000以上	770000以上	1400000以上
	B	149500以上	550000以上	1000000以上
	C	149499以下	549999以下	999999以下
6	S	23000以上	140000以上	390000以上
	A	18400以上	98000以上	273000以上
	B	14950以上	70000以上	195000以上
	C	14949以下	69999以下	194999以下
7	S	160000以上	850000以上	1700000以上
	A	128000以上	595000以上	1100000以上
	B	104000以上	425000以上	850000以上
	C	103999以下	424999以下	849999以下
8	S	200000以上	1200000以上	2000000以上
	A	160000以上	840000以上	1400000以上
	B	130000以上	600000以上	1000000以上
	C	129999以下	599999以下	999999以下
9	S	350000以上	2300000以上	3680000以上
	A	280000以上	1610000以上	2576000以上
	B	227500以上	1150000以上	1840000以上
	C	227499以下	1149999以下	1839999以下

クリア時のランクとバトルパフォーマンスの対応

ランク	AF	FF	UM
S	1470000以上	8380000以上	15260000以上
A	1176000以上	5866000以上	10682000以上
B	955500以上	4190000以上	7630000以上
C	735000以上	2933000以上	5341000以上
D	734999以下	2932999以下	5340999以下





コストニツェ難民街

パーティ クライヴ、トルガル、ジル
LEGの数 1　召喚獣への顕現 なし
制限時間 AF FF UM 40分

クライヴのデータ

AF			
レベル	23	装備	◆フレイムタン ◆メティアンポンズ ◆メティアンクロス
HP	1674		
攻撃力	237	アイテム	◆ポーション×4 ◆ハイポーション×3 ◆まもりの薬×2 ◆ちからの薬×2 ◆英雄の薬×2 ◆エリクサー×2
腕力	57		
防御力	149		
活力	59		
ウィル	237		
意志力	57		

FF UM			
レベル	63	装備	◆フレイムタン⓮ ◆メティアンクロス+ ◆メティアンポンズ+
HP	3698		
攻撃力	590	アイテム(※1)	◆ポーション×4 ◆ハイポーション×3 ◆まもりの薬×2 ◆ちからの薬×2 ◆英雄の薬×2 ◆エリクサー×2
腕力	160		
防御力	409		
活力	179		
ウィル	590		
意志力	160		

各LEGのランクとバトルパフォーマンスの対応

LEG	ランク	AF	FF	UM
1	S	230000以上	1200000以上	2400000以上
	A	184000以上	840000以上	1680000以上
	B	149500以上	600000以上	1200000以上
	C	149499以下	599999以下	1199999以下

クリア時のランクとバトルパフォーマンスの対応

ランク	AF	FF	UM
S	230000以上	1200000以上	2700000以上
A	184000以上	840000以上	1890000以上
B	149500以上	600000以上	1350000以上
C	115000以上	420000以上	945000以上
D	114999以下	419999以下	944999以下



※1……UMはポーション×1とハイポーション×1のみ



マザークリスタル・ドレイクブレス

パーティ クライヴ、トルガル、ジル
LEGの数 11　召喚獣への顕現 なし
制限時間 AF FF 80分、UM 140分

クライヴのデータ

レベル	24	装備	◆レヴィンボルト ◆メティアンクロス ◆メティアンポンズ
HP	1724		
攻撃力	255	アイテム	◆ポーション×4 ◆ハイポーション×3 ◆まもりの薬×2 ◆ちからの薬×2 ◆英雄の薬×2 ◆エリクサー×2
腕力	60		
防御力	152		
活力	62		
ウィル	255		
意志力	60		

FF UM			
レベル	64	装備	◆レヴィンボルト⓮ ◆メティアンクロス+ ◆メティアンポンズ+
HP	3748		
攻撃力	608	アイテム(※1)	◆ポーション×4 ◆ハイポーション×3 ◆まもりの薬×2 ◆ちからの薬×2 ◆英雄の薬×2 ◆エリクサー×2
腕力	163		
防御力	412		
活力	182		
ウィル	608		
意志力	163		

各LEGのランクとバトルパフォーマンスの対応

LEG	ランク			
1	S	75000以上	350000以上	780000以上
	A	52500以上	245000以上	546000以上
	B	48750以上	175000以上	390000以上
	C	48749以下	174999以下	389999以下
2	S	18000以上	95000以上	210000以上
	A	12600以上	66500以上	147000以上
	B	11700以上	47500以上	105000以上
	C	11699以下	47499以下	104999以下
3	S	170000以上	700000以上	1350000以上
	A	119000以上	490000以上	945000以上
	B	110500以上	350000以上	675000以上
	C	110499以下	349999以下	674999以下
4	S	130000以上	1100000以上	1760000以上
	A	91000以上	770000以上	1232000以上
	B	84500以上	550000以上	880000以上
	C	84499以下	549999以下	879999以下
5	S	220000以上	1500000以上	2900000以上
	A	154000以上	1050000以上	2030000以上
	B	143000以上	750000以上	1450000以上
	C	142999以下	749999以下	1449999以下
6	S	168000以上	1100000以上	1800000以上
	A	117600以上	770000以上	1250000以上
	B	109200以上	550000以上	900000以上
	C	109199以下	549999以下	899999以下
7	S	155000以上	1100000以上	1760000以上
	A	108500以上	770000以上	1232000以上
	B	100750以上	550000以上	880000以上
	C	100749以下	549999以下	879999以下



LEG	ランク			
8	S	100000以上	500000以上	1400000以上
	A	70000以上	350000以上	980000以上
	B	65000以上	250000以上	700000以上
	C	64999以下	249999以下	699999以下
9	S	240000以上	1200000以上	2400000以上
	A	168000以上	840000以上	1680000以上
	B	168000以上	600000以上	1200000以上
	C	155999以下	599999以下	1199999以下
10	S	180000以上	1100000以上	1860000以上
	A	126000以上	770000以上	1302000以上
	B	117000以上	550000以上	930000以上
	C	116999以下	549999以下	929999以下
11	S	186000以上	1500000以上	2400000以上
	A	133000以上	1050000以上	1680000以上
	B	123500以上	750000以上	1200000以上
	C	123499以下	749999以下	1199999以下

クリア時のランクとバトルパフォーマンスの対応

ランク	AF	FF	UM
S	1646000以上	10245000以上	18920000以上
A	1316800以上	7171500以上	13244000以上
B	1069900以上	5122500以上	9460000以上
C	823000以上	3585750以上	6622000以上
D	822999以下	3585749以下	6621999以下



旧都ロザリス

パーティ ▶ クライヴ、トルガル、ジル(※2)

LEGの数 ▶ 8　召喚獣への顕現 ▶ なし

制限時間 ▶ AF FF 70分、UM 100分

クライヴのデータ

AF

ステータス	値	区分	内容
レベル	26	装備	プラチナソード
HP	1800		プラチナベルト
攻撃力	265		プラチナカノン
腕力	65	アイテム	ポーション×4
防御力	167		ハイポーション×3
活力	68		まもりの薬×2
ウィル	265		ちからの薬×2
意志力	65		英雄の薬×2
			エリクサー×2

FF UM

ステータス	値	区分	内容
レベル	66	装備	プラチナソード+4
HP	3800		プラチナベルト+4
攻撃力	628		プラチナカノン+4
腕力	168	アイテム(※1)	ポーション×4
防御力	433		ハイポーション×3
活力	188		まもりの薬×2
ウィル	628		ちからの薬×2
意志力	168		英雄の薬×2
			エリクサー×2

各LEGのランクとバトルパフォーマンスの対応

LEG	ランク	AF	FF	UM
1	S	47000以上	350000以上	690000以上
	A	32900以上	245000以上	483000以上
	B	30550以上	175000以上	345000以上
	C	30549以下	174999以下	344999以下
2	S	40000以上	240000以上	537600以上
	A	28000以上	168000以上	376320以上
	B	26000以上	120000以上	268800以上
	C	25999以下	119999以下	268799以下
3	S	100000以上	450000以上	850000以上
	A	70000以上	315000以上	539000以上
	B	65000以上	225000以上	385000以上
	C	64999以下	224999以下	384999以下
4	S	170000以上	700000以上	1120000以上
	A	119000以上	490000以上	784000以上
	B	110500以上	350000以上	560000以上
	C	110499以下	349999以下	559999以下
5	S	85000以上	250000以上	600000以上
	A	59500以上	175000以上	420000以上
	B	55250以上	125000以上	300000以上
	C	55249以下	124999以下	299999以下
6	S	350000以上	1800000以上	3800000以上
	A	245000以上	1260000以上	2660000以上
	B	227500以上	900000以上	1900000以上
	C	227499以下	899999以下	1899999以下
7	S	420000以上	2200000以上	4400000以上
	A	294000以上	1540000以上	3080000以上
	B	273000以上	1100000以上	2200000以上
	C	272999以下	1099999以下	2199999以下
8	S	340000以上	1500000以上	2400000以上
	A	238000以上	1050000以上	1680000以上
	B	221000以上	750000以上	1200000以上
	C	220999以下	749999以下	1199999以下

クリア時のランクとバトルパフォーマンスの対応

ランク	AF	FF	UM
S	1552000以上	7490000以上	14697600以上
A	1241600以上	5243000以上	10288320以上
B	1008800以上	3745000以上	7348800以上
C	776000以上	2621500以上	5144160以上
D	775999以下	2621499以下	5144159以下



※2……LEG 7のみガブが加わる





マザークリスタル・ドレイクファング

パーティ クライヴ、トルガル
LEGの数 12 召喚獣への顕現 あり
制限時間 AF 90分、FF 110分、UM 140分

クライヴのデータ

AF			
レベル	28	装備	◆グラインドストーン
HP	1913		◆ハンターズウェストクロス
攻撃力	295		◆ハンターズアームクロス
腕力	70	アイテム	◆ポーション×4
防御力	185		◆ハイポーション×3
活力	74		◆まもりの薬×2
ウィル	295		◆ちからの薬×2
意志力	70		◆英雄の薬×2
			◆エリクサー×2

FF UM			
レベル	68	装備	◆グラインドストーン⓮
HP	3964		◆ハンターズウェストクロス+4
攻撃力	649		◆ハンターズアームクロス+4
腕力	174	アイテム(※1)	◆ポーション×4
防御力	450		◆ハイポーション×3
活力	193		◆まもりの薬×2
ウィル	649		◆ちからの薬×2
意志力	174		◆英雄の薬×2
			◆エリクサー×2

各LEGのランクとバトルパフォーマンスの対応

LEG	ランク	AF	FF	UM
1	S	60000以上	200000以上	380000以上
	A	42000以上	140000以上	266000以上
	B	39000以上	100000以上	190000以上
	C	38999以下	99999以下	189999以下
2	S	00000以上	300000以上	900000以上
	A	35000以上	210000以上	630000以上
	B	32500以上	150000以上	450000以上
	C	32499以下	149999以下	449999以下
3	S	20000以上	400000以上	1300000以上
	A	14000以上	280000以上	910000以上
	B	13000以上	200000以上	650000以上
	C	12999以下	199999以下	649999以下
4	S	120000以上	600000以上	1500000以上
	A	84000以上	420000以上	1050000以上
	B	78000以上	300000以上	750000以上
	C	77999以下	299999以下	749999以下
5	S	7000以上	200000以上	300000以上
	A	4900以上	140000以上	210000以上
	B	4550以上	100000以上	150000以上
	C	4549以下	99999以下	149999以下
6	S	200000以上	700000以上	1120000以上
	A	140000以上	490000以上	784000以上
	B	130000以上	350000以上	560000以上
	C	129999以下	349999以下	559999以下
7	S	150000以上	900000以上	1440000以上
	A	105000以上	630000以上	1008000以上
	B	97500以上	450000以上	720000以上
	C	97499以下	449999以下	719999以下
8	S	90000以上	300000以上	700000以上
	A	63000以上	210000以上	490000以上
	B	58500以上	150000以上	350000以上
	C	58499以下	149999以下	349999以下
9	S	70000以上	500000以上	1000000以上
	A	49000以上	350000以上	700000以上
	B	45500以上	250000以上	500000以上
	C	45499以下	249999以下	499999以下
10	S	180000以上	400000以上	1000000以上
	A	126000以上	280000以上	700000以上
	B	117000以上	200000以上	500000以上
	C	116999以下	199999以下	499999以下
11	S	100000以上	800000以上	1800000以上
	A	70000以上	560000以上	1200000以上
	B	65000以上	400000以上	900000以上
	C	64999以下	399999以下	899999以下
12	S	460000以上	3160000以上	5080000以上
	A	368000以上	2212000以上	3556000以上
	B	299000以上	1580000以上	2540000以上
	C	298999以下	1579999以下	2539999以下

クリア時のランクとバトルパフォーマンスの対応

ランク	AF	FF	UM
S	1507000以上	8460000以上	16820000以上
A	1205600以上	5922000以上	11774000以上
B	979550以上	4230000以上	8410000以上
C	753500以上	2961000以上	5887000以上
D	753499以下	2960999以下	5886999以下





※1……UMはポーション×1とハイポーション×1のみ



クリスタル自治領

パーティ クライヴ、トルガル、ジル
LEGの数 16　召喚獣への顕現 あり
制限時間 AF 90分、FF 110分、UM 130分

クライヴのデータ

AF			
レベル	30	装備	◆エンハンスソード
HP	2013		◆ハンターズウェストクロス
攻撃力	305		◆ハンターズアームクロス
腕力	75	アイテム	◆ポーション×4
防御力	191		◆ハイポーション×3
活力	80		◆まもりの薬×2
ウィル	290		◆ちからの薬×2
意志力	75		◆英雄の薬×2
			◆エリクサー×2

FF UM			
レベル	70	装備	◆エンハンスソード+4
HP	4064		◆ハンターズウェストクロス+4
攻撃力	669		◆ハンターズアームクロス+4
腕力	179	アイテム（※1）	◆ポーション×4
防御力	454		◆ハイポーション×3
活力	197		◆まもりの薬×2
ウィル	669		◆ちからの薬×2
意志力	179		◆英雄の薬×2
			◆エリクサー×2

各LEGのランクとバトルパフォーマンスの対応

LEG	ランク			
1	S	250000以上	1200000以上	2600000以上
	A	175000以上	840000以上	1850000以上
	B	162500以上	600000以上	1300000以上
	C	162499以下	599999以下	1299999以下
2	S	9000以上	100000以上	200000以上
	A	6300以上	70000以上	140000以上
	B	5850以上	50000以上	100000以上
	C	5849以下	49999以下	99999以下
3	S	20000以上	600000以上	1100000以上
	A	14000以上	420000以上	770000以上
	B	13000以上	300000以上	550000以上
	C	12999以下	299999以下	549999以下
4	S	250000以上	1200000以上	2700000以上
	A	203000以上	840000以上	1890000以上
	B	188500以上	600000以上	1350000以上
	C	188499以下	599999以下	1349999以下
5	S	20000以上	130000以上	350000以上
	A	14000以上	91000以上	245000以上
	B	13000以上	65000以上	175000以上
	C	12999以下	64999以下	174999以下
6	S	150000以上	700000以上	1200000以上
	A	84000以上	490000以上	840000以上
	B	78000以上	350000以上	600000以上
	C	77999以下	349999以下	599999以下
7	S	16000以上	130000以上	250000以上
	A	11200以上	91000以上	175000以上
	B	10400以上	65000以上	125000以上
	C	10399以下	64999以下	124999以下
8	S	300000以上	1500000以上	2400000以上
	A	210000以上	1050000以上	1680000以上
	B	195000以上	750000以上	1200000以上
	C	194999以下	749999以下	1199999以下
9	S	89000以上	400000以上	820000以上
	A	62300以上	280000以上	574000以上
	B	57850以上	200000以上	410000以上
	C	57849以下	199999以下	409999以下
10	S	200000以上	1000000以上	2000000以上
	A	140000以上	700000以上	1400000以上
	B	130000以上	500000以上	1000000以上
	C	129999以下	499999以下	999999以下
11	S	17000以上	200000以上	420000以上
	A	11900以上	140000以上	294000以上
	B	11050以上	100000以上	210000以上
	C	11049以下	99999以下	209999以下
12	S	100000以上	450000以上	1100000以上
	A	70000以上	315000以上	770000以上
	B	65000以上	225000以上	550000以上
	C	64999以下	224999以下	549999以下
13	S	200000以上	900000以上	1600000以上
	A	140000以上	630000以上	1120000以上
	B	130000以上	450000以上	800000以上
	C	129999以下	449999以下	799999以下
14	S	300000以上	1500000以上	2400000以上
	A	210000以上	1050000以上	1680000以上
	B	195000以上	750000以上	1200000以上
	C	194999以下	749999以下	1199999以下
15	S	640000以上	1740000以上	2850000以上
	A	512000以上	1218000以上	1974000以上
	B	410000以上	870000以上	1410000以上
	C	415999以下	869999以下	1409999以下
16	S	280000以上	1180000以上	1900000以上
	A	224000以上	826000以上	1330000以上
	B	182000以上	550000以上	950000以上
	C	181999以下	589999以下	949999以下

クリア時のランクとバトルパフォーマンスの対応

ランク	AF	FF	UM
S	2851000以上	12930000以上	24160000以上
A	2280800以上	9051000以上	16912000以上
B	1853150以上	6465000以上	12080000以上
C	1425500以上	4525500以上	8456000以上
D	1425499以下	4525499以下	8455999以下





自由都市カンベル

パーティ クライヴ、トルガル
LEGの数 4　召喚獣への顕現 なし
制限時間 AF 50分、FF 60分、88 70分

クライヴのデータ

AF

レベル	33	装備	◆ブライトバーン
HP	2150		◆シルクサッシュ
攻撃力	352		◆ダイヤアームレット
腕力	82	アイテム	◆ポーション×4
防御力	220		◆ハイポーション×3
活力	89		◆まもりの薬×2
ウィル	352		◆ちからの薬×2
意志力	82		◆英雄の薬×2
			◆エリクサー×2

FF UM

レベル	73	装備	◆ブライトバーン⑭
HP	4192		◆シルクサッシュ+4
攻撃力	707		◆ダイヤアームレット+4
腕力	187	アイテム(※1)	◆ポーション×4
防御力	480		◆ハイポーション×3
活力	203		◆まもりの薬×2
ウィル	707		◆ちからの薬×2
意志力	187		◆英雄の薬×2
			◆エリクサー×2

各LEGのランクとバトルパフォーマンスの対応

LEG	ランク	AF	FF	UM
1	S	300000以上	1200000以上	2800000以上
	A	240000以上	840000以上	1960000以上
	B	195000以上	600000以上	1400000以上
	C	194999以下	599999以下	1399999以下
2	S	120000以上	500000以上	1600000以上
	A	96000以上	350000以上	1120000以上
	B	78000以上	250000以上	800000以上
	C	77999以下	249999以下	799999以下
3	S	180000以上	1000000以上	2000000以上
	A	144000以上	700000以上	1400000以上
	B	117000以上	500000以上	1000000以上
	C	116999以下	499999以下	999999以下
4	S	350000以上	2200000以上	4000000以上
	A	260000以上	1540000以上	2800000以上
	B	227500以上	1100000以上	2000000以上
	C	227499以下	1099999以下	1999999以下

クリア時のランクとバトルパフォーマンスの対応

ランク	AF	FF	UM
S	950000以上	4900000以上	10700000以上
A	760000以上	3430000以上	7400000以上
B	617500以上	2450000以上	5350000以上
C	475000以上	1715000以上	3745000以上
D	474999以下	1714999以下	3744999以下



アイアンワークス造船所

パーティ (※2)
LEGの数 2　召喚獣への顕現 なし
制限時間 AF FF 88 50分

クライヴのデータ

AF

レベル	34	装備	◆ブライトバーン
HP	2200		◆シルクサッシュ
攻撃力	355		◆ダイヤアームレット
腕力	85	アイテム	◆ポーション×4
防御力	223		◆ハイポーション×3
活力	92		◆まもりの薬×2
ウィル	355		◆ちからの薬×2
意志力	85		◆英雄の薬×2
			◆エリクサー×2

FF UM

レベル	74	装備	◆ブライトバーン⑭
HP	4242		◆シルクサッシュ+4
攻撃力	709		◆ダイヤアームレット+4
腕力	189	アイテム(※1)	◆ポーション×4
防御力	482		◆ハイポーション×3
活力	205		◆まもりの薬×2
ウィル	709		◆ちからの薬×2
意志力	189		◆英雄の薬×2
			◆エリクサー×2

各LEGのランクとバトルパフォーマンスの対応

LEG	ランク			
1	S	300000以上	1700000以上	5000000以上
	A	240000以上	1190000以上	3500000以上
	B	195000以上	850000以上	2500000以上
	C	194999以下	849999以下	2499999以下
2	S	140000以上	700000以上	1800000以上
	A	112000以上	490000以上	1260000以上
	B	91000以上	350000以上	900000以上
	C	90999以下	349999以下	899999以下

クリア時のランクとバトルパフォーマンスの対応

ランク	AF	FF	UM
S	440000以上	2400000以上	6800000以上
A	352000以上	1680000以上	4760000以上
B	286000以上	1200000以上	3400000以上
C	220000以上	840000以上	2380000以上
D	219999以下	839999以下	2379999以下



※1……UMはポーション×1とハイポーション×1のみ　※2……クライヴ、トルガル、ジョシュア、ガブ、バイロン



ナルディア海域

パーティ クライヴ、トルガル
LEGの数 4　召喚獣への顕現 なし
制限時間 AF FF 40分、UM 60分

クライヴのデータ

AF

レベル	35	装備	ルーンブレイド ルーンベルト ルーンクレセント
HP	2293		
攻撃力	362		
腕力	87	アイテム	ポーション×4 ハイポーション×3 まもりの薬×2 ちからの薬×2 英雄の薬×2 エリクサー×2
防御力	246		
活力	95		
ウィル	362		
意志力	87		

FF UM

レベル	75	装備	ルーンブレイド+4 ルーンベルト+4 ルーンクレセント+4
HP	4346		
攻撃力	727		
腕力	192	アイテム（※1）	ポーション×4 ハイポーション×3 まもりの薬×2 ちからの薬×2 英雄の薬×2 エリクサー×2
防御力	504		
活力	207		
ウィル	727		
意志力	192		

各LEGのランクとバトルパフォーマンスの対応

LEG	ランク	AF	FF	UM
1	S	180000以上	800000以上	1500000以上
	A	144000以上	560000以上	1050000以上
	B	117000以上	400000以上	750000以上
	C	116999以下	399999以下	749999以下
2	S	250000以上	1200000以上	2600000以上
	A	200000以上	840000以上	1820000以上
	B	162500以上	600000以上	1300000以上
	C	162499以下	599999以下	1299999以下
3	S	40000以上	230000以上	510000以上
	A	32000以上	161000以上	357000以上
	B	26000以上	115000以上	255000以上
	C	25999以下	114999以下	254999以下
4	S	70000以上	200000以上	320000以上
	A	56000以上	140000以上	224000以上
	B	45500以上	100000以上	160000以上
	C	45499以下	99999以下	159999以下

クリア時のランクとバトルパフォーマンスの対応

ランク	AF	FF	UM
S	540000以上	2430000以上	5230000以上
A	432000以上	1701000以上	3661000以上
B	351000以上	1215000以上	2615000以上
C	270000以上	850500以上	1830500以上
D	269999以下	850499以下	1830499以下



幻想の塔

パーティ クライヴ、トルガル
LEGの数 10　召喚獣への顕現 なし
制限時間 AF FF 90分、UM 130分

クライヴのデータ

AF

レベル	36	装備	アイスブランド ルーンベルト ルーンクレセント
HP	2343		
攻撃力	390		
腕力	90	アイテム	ポーション×4 ハイポーション×3 まもりの薬×2 ちからの薬×2 英雄の薬×2 エリクサー×2
防御力	249		
活力	98		
ウィル	390		
意志力	90		

FF UM

レベル	76	装備	アイスブランド ルーンベルト+4 ルーンクレセント+4
HP	4396		
攻撃力	745		
腕力	195	アイテム（※1）	ポーション×4 ハイポーション×3 まもりの薬×2 ちからの薬×2 英雄の薬×2 エリクサー×2
防御力	506		
活力	209		
ウィル	745		
意志力	195		

各LEGのランクとバトルパフォーマンスの対応

LEG	ランク	AF	FF	UM
1	S	30000以上	220000以上	400000以上
	A	24000以上	154000以上	280000以上
	B	19500以上	110000以上	200000以上
	C	19499以下	109999以下	199999以下
2	S	100000以上	150000以上	350000以上
	A	80000以上	120000以上	245000以上
	B	65000以上	75000以上	175000以上
	C	64999以下	74999以下	174999以下
3	S	300000以上	700000以上	1500000以上
	A	240000以上	560000以上	1050000以上
	B	195000以上	350000以上	750000以上
	C	194999以下	349999以下	749999以下
4	S	120000以上	600000以上	1300000以上
	A	96000以上	560000以上	910000以上
	B	78000以上	400000以上	650000以上
	C	77999以下	399999以下	649999以下
5	S	20000以上	160000以上	300000以上
	A	16000以上	112000以上	210000以上
	B	13000以上	80000以上	150000以上
	C	12999以下	79999以下	149999以下
6	S	120000以上	900000以上	1900000以上
	A	96000以上	630000以上	1330000以上
	B	78000以上	450000以上	950000以上
	C	77999以下	449999以下	949999以下

次ページへつづく

INDEX



FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

アーケードモードのステージデータ：幻想の竜（つづき）

LEG	ランク			
7	S	180000以上	700000以上	1120000以上
	A	144000以上	490000以上	784000以上
	B	117000以上	350000以上	560000以上
	C	116999以下	349999以下	559999以下
8	S	16000以上	120000以上	350000以上
	A	12800以上	84000以上	245000以上
	B	10400以上	60000以上	175000以上
	C	10399以下	59999以下	174999以下
9	S	260000以上	1500000以上	2400000以上
	A	208000以上	1050000以上	1680000以上
	B	169000以上	750000以上	1200000以上
	C	168999以下	749999以下	1199999以下
10	S	500000以上	3000000以上	4800000以上
	A	400000以上	2100000以上	3360000以上
	B	325000以上	1500000以上	2400000以上
	C	324999以下	1499999以下	2399999以下

クリア時のランクとバトルパフォーマンスの対応

ランク	AF	FF	UM
S	1646000以上	8250000以上	14720000以上
A	1316800以上	5775000以上	10304000以上
B	1069900以上	4125000以上	7360000以上
C	823000以上	2887500以上	5152000以上
D	822999以下	2887499以下	5151999以下







マザークリスタル・ドレイクスパイン

パーティ　クライヴ、トルガル、ジョシュア
LEGの数　13　召喚獣への顕現　なし
制限時間　AF 90分、FF 110分、UM 150分

クライヴのデータ

AF

レベル	38	装備	◆エヴァーダーク ◆ルーンベルト ◆ルーンクレセント
HP	2443		
攻撃力	410		
腕力	95	アイテム	・ポーション×4 ・ハイポーション×3 ・まもりの薬×2 ・ちからの薬×2 ・英雄の薬×2 ・エリクサー×2
防御力	255		
活力	104		
ウィル	410		
意志力	95		

FF UM

レベル	78	装備	◆エヴァーダーク⓮ ◆ルーンベルト+4 ◆ルーンクレセント+4
HP	4496		
攻撃力	765		
腕力	200	アイテム（※1）	・ポーション×4 ・ハイポーション×3 ・まもりの薬×2 ・ちからの薬×2 ・英雄の薬×2 ・エリクサー×2
防御力	510		
活力	213		
ウィル	765		
意志力	200		

各LEGのランクとバトルパフォーマンスの対応

LEG	ランク	AF	FF	UM
1	S	70000以上	350000以上	800000以上
	A	56000以上	245000以上	560000以上
	B	45500以上	175000以上	400000以上
	C	45499以下	174999以下	399999以下
2	S	300000以上	1500000以上	2400000以上
	A	240000以上	1050000以上	1680000以上
	B	195000以上	750000以上	1200000以上
	C	194999以下	749999以下	1199999以下
3	S	100000以上	500000以上	1200000以上
	A	80000以上	350000以上	840000以上
	B	65000以上	250000以上	600000以上
	C	64999以下	249999以下	599999以下
4	S	40000以上	400000以上	660000以上
	A	32000以上	280000以上	462000以上
	B	26000以上	200000以上	330000以上
	C	25999以下	199999以下	329999以下
5	S	300000以上	800000以上	2200000以上
	A	240000以上	560000以上	1540000以上
	B	195000以上	400000以上	1100000以上
	C	194999以下	399999以下	1099999以下
6	S	70000以上	400000以上	660000以上
	A	56000以上	280000以上	462000以上
	B	45500以上	200000以上	330000以上
	C	45499以下	199999以下	329999以下

※1……UMはポーション×1とハイポーション×1のみ

LEG	ランク			
7	S	80000以上	650000以上	1300000以上
	A	64000以上	455000以上	910000以上
	B	52000以上	325000以上	650000以上
	C	51999以下	324999以下	649999以下
8	S	30000以上	220000以上	650000以上
	A	24000以上	154000以上	455000以上
	B	19500以上	110000以上	325000以上
	C	19499以下	109999以下	324999以下
9	S	150000以上	550000以上	1000000以上
	A	120000以上	385000以上	700000以上
	B	97500以上	275000以上	500000以上
	C	97499以下	274999以下	499999以下
10	S	9000以上	300000以上	600000以上
	A	7200以上	210000以上	420000以上
	B	5850以上	150000以上	300000以上
	C	5849以下	149999以下	299999以下
11	S	100000以上	800000以上	2000000以上
	A	80000以上	560000以上	1400000以上
	B	65000以上	400000以上	1000000以上
	C	64999以下	399999以下	999999以下
12	S	450000以上	1800000以上	4500000以上
	A	360000以上	1260000以上	3150000以上
	B	292500以上	900000以上	2250000以上
	C	292499以下	899999以下	2249999以下
13	S	300000以上	2000000以上	3200000以上
	A	240000以上	1400000以上	2240000以上
	B	195000以上	1000000以上	1600000以上
	C	194999以下	999999以下	1599999以下

クリア時のランクとバトルパフォーマンスの対応

ランク	AF	FF	UM
S	1999000以上	10270000以上	21470000以上
A	1599200以上	7189000以上	15029000以上
B	1299350以上	5135000以上	10735000以上
C	999500以上	3594500以上	7514500以上
D	999499以下	3594499以下	7514499以下





オリジン

ハーティ　クライヴ
LEGの数　3　召喚獣への顕現　あり
制限時間　AF FF 70分、UM 80分

クライヴのデータ

AF			
レベル	40	装備	◆ディフェンダー ◆サークルオブヘブン ◆サンブレスレット
HP	2550		
攻撃力	420		
腕力	100	アイテム	◆ポーション×4 ◆ハイポーション×3 ◆まもりの薬×2 ◆ちからの薬×2 ◆英雄の薬×2 ◆エリクサー×2
防御力	281		
活力	110		
ウィル	420		
意志力	100		

FF UM			
レベル	80	装備	◆ディフェンダー+4 ◆サークルオブヘブン+4 ◆サンブレスレット+4
HP	4610		
攻撃力	785		
腕力	205	アイテム（※1）	◆ポーション×4 ◆ハイポーション×3 ◆まもりの薬×2 ◆ちからの薬×2 ◆英雄の薬×2 ◆エリクサー×2
防御力	534		
活力	217		
ウィル	785		
意志力	205		

各LEGのランクとバトルパフォーマンスの対応

LEG	ランク			
1	S	200000以上	700000以上	1120000以上
	A	160000以上	490000以上	784000以上
	B	130000以上	350000以上	560000以上
	C	129999以下	349999以下	559999以下
2	S	240000以上	1440000以上	2340000以上
	A	192000以上	1008000以上	1638000以上
	B	156000以上	720000以上	1170000以上
	C	155999以下	719999以下	1169999以下
3	S	440000以上	1940000以上	3140000以上
	A	352000以上	1358000以上	2198000以上
	B	286000以上	970000以上	1570000以上
	C	285999以下	969999以下	1569999以下

クリア時のランクとバトルパフォーマンスの対応

ランク	AF	FF	UM
S	880000以上	4080000以上	6900000以上
A	704000以上	2856000以上	4830000以上
B	572000以上	2040000以上	3450000以上
C	440000以上	1428000以上	2415000以上
D	439999以下	1427999以下	2414999以下

アーケードモードの称号リスト

※「点数」は獲得時に得られるバトルパフォーマンスの量を表す
※「リトライ」が「×」のものは、リトライをすると獲得できなくなる

名前	獲得条件	点数	リトライ
無傷	すべてのバトルで一度もダメージを受けなかった	30000	×
極点	すべてのバトルや戦闘中のイベントで一度もダメージを受けなかった	150000	×
反撃	『プレシジョンストライク』と『プレシジョンショット』を敵に合計10回当てた	3000	—
継続	敵に攻撃を当てた直後に『ストンプ』を当てることを10回行なった	2000	—
天翔	敵に当てた攻撃の回数のうち、クライヴが空中にいるあいだに当てた回数の割合が20%以上だった	10000	×
剣客	「バトル中に敵に攻撃を当てずに25秒が経過する」という状況が1回もなかった	10000	×
熟練	『マジックバースト』を行なった回数が、■ボタンによる攻撃(一部をのぞく)の回数の20%以上だった	3000	×
掃討	2体の敵を同時(またはほぼ同時)に倒した	2000	—
掃討Ⅱ	3体の敵を同時(またはほぼ同時)に倒した	3000	—
掃討Ⅲ	4体の敵を同時(またはほぼ同時)に倒した	10000	—
追撃	テイクダウン中の敵のダメージ倍率を1.15倍にした	2000	—
追撃Ⅱ	テイクダウン中の敵のダメージ倍率を1.4倍にした	3000	—
追撃Ⅲ	テイクダウン中の敵のダメージ倍率を1.5倍にした	10000	—
浮遊	空中にいる1体の敵(強敵やボスをのぞく)に魔法以外の攻撃を10回連続で当てた(ほかの敵に攻撃を当てると回数は数え直しになる)	2000	—
浮遊Ⅱ	空中にいる1体の敵(強敵やボスをのぞく)に魔法以外の攻撃を20回連続で当てた(ほかの敵に攻撃を当てると回数は数え直しになる)	3000	—
浮遊Ⅲ	空中にいる1体の敵(強敵やボスをのぞく)に魔法以外の攻撃を30回連続で当てた(ほかの敵に攻撃を当てると回数は数え直しになる)	10000	—
戦人	8秒間、敵に攻撃を連続で当てつづけた	2000	—
達人	15秒間、敵に攻撃を連続で当てつづけた	3000	—
鬼人	20秒間、敵に攻撃を連続で当てつづけた	10000	—
餓狼	トルガルコマンドによる攻撃で敵を10体倒した	2000	—
信頼	クライヴの攻撃の回数のうち、トルガルコマンドによる攻撃の回数の割合が20%以上だった	10000	—
突破	リミットブレイクの発動中に強敵やボスを倒した	3000	—
破壊	リミットブレイクの発動中に敵に当てた攻撃の威力の合計が10000以上だった	10000	—
反応	パリィを1回行なった	2000	—
反応Ⅱ	パリィを3回行なった	3000	—
反応Ⅲ	パリィを5回行なった	10000	—
回避	『プレシジョンドッジ』を1回行なった	2000	—
回避Ⅱ	『プレシジョンドッジ』を10回行なった	3000	—
回避Ⅲ	『プレシジョンドッジ』を30回行なった	10000	—
連撃	『マジックバースト』を敵に10回当てた	2000	—
連撃Ⅱ	『マジックバースト』を敵に50回当てた	3000	—
連撃Ⅲ	『マジックバースト』を敵に100回当てた	10000	—
致命	パニッシュを敵に1回当てた	2000	—
致命Ⅱ	パニッシュを敵に8回当てた	3000	—
致命Ⅲ	パニッシュを敵に15回当てた	10000	—
▼フェニックスの力を使って獲得できるもの			
火追	『シフトストライク』と『シフトショット』を敵に合計10回当てた	4000	—
火撃	『シフトショット』を空中の敵に5回当てた	14000	—
猛攻	「シフトストライク→コンボⅠ→コンボⅡ→コンボⅢ→コンボⅣ」の連続攻撃を、すべての攻撃で『マジックバースト』を発動させて敵に当てた	20000	—
▼ガルーダの力を使って獲得できるもの			
捕縛	『ガルーダエンブレイス』で敵を10回引き寄せた	4000	—
撃墜	『ガルーダエンブレイス』で敵を引き倒した	14000	—
制空	クライヴが空中に10秒間連続でとどまった	20000	—
▼タイタンの力を使って獲得できるもの			
鉄壁	『タイタンブロック』と『プレシジョン・ブロック』を合計10回行なった	4000	—

名前	獲得条件	点数	リトライ
城塞	途中でダメージを受けずに『プレシジョン・ブロック』を3回連続で行なった	14000	—
不落	『プレシジョン・ブロック』を行なってから3秒以内に、もう一度『プレシジョン・ブロック』を行なった	20000	—
▼ラムウの力を使って獲得できるもの			
雷撃	『ラムウジャスティス』で敵に雷球を当てることを10回行なった	4000	—
放電	『ラムウジャスティス』で一度に6個以上の雷獄を放つことを3回行なった	14000	—
電導	『ラムウジャスティス』の雷獄を同時に6体以上の敵に付着させてから誘爆させた	20000	—
▼バハムートの力を使って獲得できるもの			
竜眼	『バハムートウィング』発動中に『メガフレアドッジ』を行なった	4000	—
昇竜	Lv.2以上の『メガフレア』の弾を敵に60回当てた	14000	—
画竜	『メガフレア』の弾を敵に合計300回当てた	20000	—
▼シヴァの力を使って獲得できるもの			
氷結	『パーマフロスト』を行なった	4000	—
砕氷	『パーマフロスト』で凍結中の敵を5体倒した	14000	—
氷河	途中でダメージを受けずに『パーマフロスト』を3回連続で行なった	20000	—
▼オーディンの力を使って獲得できるもの			
乱舞	Lv.3以上の『斬鉄剣』を敵に当てた	4000	—
刹那	『弾き一閃』を敵に3回当てた	14000	—
無双	『斬鉄剣』で敵を3体倒した	20000	—
▼召喚獣に顕現して『ファイアライト』を使えるステージ(※1)で獲得できるもの			
覇道	『ファイアライト』を一度も使わなかった	100000	×
▼グレートウッドで獲得できるもの			
急所	ファーヴニルに対する全ダメージの30%以上を、弱点(頭部)への攻撃で与えた	30000	×
弾丸	ファーヴニルの『スピンサイクル』をパリィした	100000	×
忍術	暗夜の渡鴉の『火遁』と『雷遁』で一度もダメージを受けなかった	30000	×
終撃	暗夜の渡鴉の『アサシネート』をパリィした	100000	×
▼ノルヴァーン砦で獲得できるもの			
疾風	チラーダ+スパルナとの戦闘で、攻撃イベントと回避イベントの両方を成功させた	30000	×
疾走	チラーダよりも先にスパルナを倒した	100000	×
飛来	ベネディクタの『ギャザリングクラウド』で一度もダメージを受けなかった	30000	×
飛翔	ベネディクタが『エアロ・レイン』のあとにくり出す突進攻撃をパリィして『ノーズダイブ』の発動を阻止した	100000	×
▼アイ・オブ・ザ・テンペストで獲得できるもの			
風穴	召喚獣ガルーダ(1回目)に対する全ダメージの30%以上を、弱点(頭部)への攻撃で与えた	30000	×
竜巻	召喚獣ガルーダ(1回目)が『エリアルブラスト』や『トルネド』で生み出した竜巻で、一度もダメージを受けなかった	100000	×
熱風	召喚獣ガルーダ(2回目)の突進攻撃を、召喚獣イフリートの攻撃で中断させた	30000	×
旋風	召喚獣ガルーダ(2回目)の『エリアルブラスト』で、一度もダメージを受けなかった	100000	×
▼キングスフォールで獲得できるもの			
殲滅	残照の竜騎士とザンブレク軍用エイビスを両方ともクライヴの攻撃で倒した	30000	×
心眼	残照の竜騎士の『ミラージュダイブ』で一度もダメージを受けなかった	100000	×
▼フェニックスゲート跡地で獲得できるもの			
鋼鉄	テツキョジンに対する全ダメージの30%以上を、弱点(頭部)への攻撃で与えた	30000	×
迅速	テツキョジンの『アトミックチャージ』を開始から30秒以内に阻止した	100000	×
炎影	炎影のイフリートに対する全ダメージの30%以上を、弱点(頭部と尻尾)への攻撃で与えた	30000	×
幻影	炎影のクライヴの『モルテンスラスト』をパリィした	100000	×
▼マザークリスタル・ドレイクヘッドで獲得できるもの			
砲撃	皓々の砲滅士の『ブラックパウダー』で一度もダメージを受けなかった	30000	×
暴走	皓々の砲滅士の『ロケッティア』をパリィした	100000	×
守護	アカシック・ドラゴンに対する全ダメージの30%以上を、弱点(頭部)への攻撃で与えた	30000	×
炎舞	アカシック・ドラゴンの『ドラゴンダンス』で一度もダメージを受けなかった	100000	×
光線	ティフォンとトランスグレサー・ティフォンの『終わりなき福音』で一度もダメージを受けなかった	30000	×
魔壁	トランスグレサー・ティフォンの『デモンズウォール』で一度もダメージを受けなかった	100000	×
▼コストニツェ難民街で獲得できるもの			
残忍	ダルメキア軍用パンサーの『サベージ』で一度もダメージを受けなかった	30000	×
直感	ダルメキア軍用パンサーの攻撃をパリィした	100000	×

※1……マザークリスタル・ドレイクヘッド、マザークリスタル・ドレイクファング、クリスタル自治領、オリジン



アーケードモードの称号リスト(つづき)

名前	獲得条件	点数	リトライ
▼マザークリスタル・ドレイクブレスで獲得できるもの			
悪臭	アカシック・モルボルの『超くさい息』で一度もダメージを受けなかった	30000	×
挟撃	アカシック・モルボルのツタによる攻撃をパリィした	100000	×
猛炎	フレイムリザードに対する全ダメージの30%以上を、弱点(頭部)への攻撃で与えた	30000	×
解放	フレイムリザードの『オーバードライブ』で一度もダメージを受けなかった	100000	×
灼熱	リクイドフレイムとの戦闘で外周の溶岩によるダメージを一度も受けなかった	30000	×
変貌	リクイドフレイムの『フレイムインパクト』で一度もダメージを受けなかった	100000	×
▼旧都ロザリスで獲得できるもの			
蓄電	クァールの『エレクトロチャージ』を開始から26秒以内に阻止した	30000	×
雷光	クァールの『ワイルドチャージ』で一度もダメージを受けなかった	100000	×
岩壁	フーゴの「ガードからのカウンター攻撃」で一度もダメージを受けなかった	30000	×
破砕	ガードしているフーゴに対して、背後から攻撃するか、ガードをくずす攻撃やガードされない攻撃(→P.104)を当てた	100000	×
▼マザークリスタル・ドレイクファングで獲得できるもの			
特攻	アンダーテイカーに対する全ダメージの30%以上を、弱点(頭部)への攻撃で与えた	30000	×
豪腕	アンダーテイカーの『スピリッツ・ウィズイン』と『エグズーム』で一度もダメージを受けなかった	100000	×
粉砕	召喚獣タイタンとの一連の戦闘で、飛んでくる岩を合計35個破壊した	30000	×
模倣	召喚獣タイタンとの一連の戦闘で、威力を強化した『ブリムストーン』を敵に5回当てた	100000	×
▼クリスタル自治領で獲得できるもの			
聖竜	ホワイトドラゴンに対する全ダメージの30%以上を、弱点(頭部)への攻撃で与えた	30000	×
舞踏	ホワイトドラゴンの『ドラゴンダンス』で一度もダメージを受けなかった	100000	×
死線	ネクロフォビアの『死の詠唱』を開始から30秒以内に阻止した	30000	×
封殺	ネクロフォビアの突進攻撃をパリィした	100000	×
熱線	召喚獣バハムート(1回目)に『スピットフレア』の最後の一撃を3回当てた	30000	×

名前	獲得条件	点数	リトライ
閃光	召喚獣バハムート(1回目)の『クインテッセンス』による魔法陣を『スピットフレア』ですべて破壊したあと、敵を攻撃して『メガフレア』を阻止した	100000	×
光弾	召喚獣バハムート(2回目)に『スピットフレア』の最後の一撃と『ブリムストーン』を当てた	30000	×
極光	召喚獣バハムート(2回目)の『フレアチャージ』を開始から25秒以内に阻止した	100000	×
▼自由都市カンベルで獲得できるもの			
傲慢	スレイプニルのグングニルによる攻撃をパリィした	30000	×
凌駕	スレイプニルの『デッドマンズビア』で一度もダメージを受けなかった	100000	×
▼ナルディア海域で獲得できるもの			
雪辱	バルナバスが『斬鉄閃』を発動するまでに、ゲージを残り70%以下にした	30000	×
機転	バルナバスの『下段斬り』の動作中に『ストンプ』を当てて、敵の体勢をくずした	100000	×
▼幻想の塔で獲得できるもの			
節制	制御システムの「帯電」を開始から30秒以内に阻止した	100000	×
巨兵	オーラムジャイアントに対する全ダメージの20%以上を、弱点(頭部)への攻撃で与えた	30000	×
思念	召喚獣オーディンの攻撃で一度もダメージを受けなかった	30000	×
自我	バルナバスが『極・斬鉄剣の構え』でカウントダウンを開始するまでに、ゲージを残り50%以下にした	100000	×
▼マザークリスタル・ドレイクスパインで獲得できるもの			
覇王	ベヒーモスに対する全ダメージの30%以上を、弱点(頭部)への攻撃で与えた	30000	×
流星	ベヒーモスの『メテオ』と『ファイナルメテオ』で一度もダメージを受けなかった	100000	×
次元	アルテマの『イベントホライズン』で一度もダメージを受けなかった	30000	×
劫火	アルテマの『デリバランス』をパリィした	100000	×
▼オリジンで獲得できるもの			
煉獄	アルテマ・リズンの『煉獄の火炎の構え』を開始から120秒以内に阻止した	30000	×
絶炎	アルテマリアスの『創世の火炎』で一度もダメージを受けなかった	100000	×

サブイベント 4

オーケストリオン



シドの隠れ家やクライヴたちの隠れ家では、オーケストリオンでBGMを変更できる。そのときの気分に合った曲を選べば、隠れ家での時間がより楽しくなるはずだ。

› はじめられる時期 Ⅱ-2「シドという男」でタルヤと話したあと

BGMの増やしかた

オーケストリオンで選べるBGMは最初は2曲のみだが、メインストーリーを進めたり楽譜を入手したりすると、新たな曲を再生できるようになる(下の表を参照)。各地のショップや宝箱などから楽譜を手に入れて、BGMを増やそう。



⬆BGMリストでは、まだ再生できない曲の名前が「????」と表示される。



BGMリスト

名前	再生できるようになる条件	名前	再生できるようになる条件
シドの隠れ家	(最初から)	峡谷の夕べ	ドラヴォズのショップで楽譜を40000ギルで買う
クライヴたちの隠れ家	Ⅳ-2「新たな隠れ家」を開始する	森林浴	クライヴたちの隠れ家かイーストプールのショップで楽譜を40000ギルで買う
黄昏の空	Ⅶ-1「鳴動する世界」を開始する	開戦前夜	ノースリーチのショップで楽譜を50000ギルで買う
子守唄	(最初から)	在りし日のロザリス	支援品として楽譜を受け取る(名声が135以上必要／→P.432)
憂愁に沈む	Ⅳ-3「暗雲来たりて」を開始する	霧の中で	クライヴたちの隠れ家かムーアのショップで楽譜を40000ギルで買う
節奏に寄せて	67「父から娘へ」を達成する	戦支度	ボクラド市場のショップで楽譜を20000ギルで買う
皇国属領ロザリア	マーサの宿の宝箱から楽譜を入手する	ある日の夜	クライヴたちの隠れ家かアンバーのショップで楽譜を20000ギルで買う
ロザリアの余暇	マーサの宿のショップで楽譜を20000ギルで買う	強敵との戦い	タボールのショップで楽譜を20000ギルで買う
ザンブレク皇国領	ロストウィングの宝箱から楽譜を入手する	屈強な敵との戦い	支援品として楽譜を受け取る(名声が2850以上必要／→P.432)
ザンブレクで憩う	クライヴたちの隠れ家かロストウィングのショップで楽譜を40000ギルで買う	リスキーモブとの戦い	支援品として楽譜を受け取る(名声が1120以上必要／→P.432)
ダルメキア共和国領	ボクラド市場の宝箱から楽譜を入手する	静寂(BGMオフ)	Ⅲ-1「重い枷」を開始する
ダルメキアの息抜き	ダリミル宿場のショップで楽譜を40000ギルで買う	孤高の戦い(※1)	本作のセブンネットショッピングでの購入特典として楽譜を入手する
ウォールード王国領	エイストラの宝箱から楽譜を入手する		

※1……楽譜を持っていないときはBGMリストに「????」が表示されない

サブイベント 5



クロノス石塔群

メインストーリーが進むと、ヴァリスゼアに合計7つ建っている謎の石塔が光を放つ。それらを調べると、かぎられたアクションを駆使して戦う試練に挑めるのだ。

はじめられる時期 Ⅶ-1「鳴動する世界」でオットーと話して協力者の救援を頼まれたあと

試練

光った状態の石塔を調べると、その石塔に対応した召喚獣の試練に挑める。試練の内容は、クライヴひとりで、出現する敵を制限時間内に倒してステージを進んでいくというもの。おもなルールは下記のとおりで、使用できるアクションが制限されることが大きな特徴だ。



⬅使用可能なアビリティとそれらのボタン配置は、ステージ開始前に表示される。



⬆バトル終了後は、出現したゲートを調べてつぎのステージへ。踏破が難しそうなときは、挑戦をあきらめて外へ出ることもできる。

試練のおもなルール

- 全4ステージで、最後のステージに出現するボスとのバトルに勝利すれば試練を踏破できる
- ステージ1～3は段階が3つにわかれており、現れる敵をすべて倒すとつぎの段階へ進む。3段階目の敵を全滅させればステージクリアとなる
- 試練開始時はクライヴのHPが満タン、リミットゲージがゼロになる。HPとリミットゲージは、ステージ間で残量が引き継がれる
- 全召喚獣で共通のアクション以外は、各試練に対応する召喚獣のフィートとアビリティ(ステージごとに固定の2種類)のみ使用できる。フィートとアビリティは、最大まで強化された状態になる
- 制限時間が存在する(下の項目を参照)
- アイテムは使用できない
- クライヴのレベルと装備は試練開始時点のものが適用される(装備はステージクリア後に変更可能)

制限時間

試練には制限時間が存在し、時間切れになると試練は失敗に終わってしまう。どの試練も制限時間は1分20秒で、バトル中のみ残り時間が減っていく。残り時間はステージ間で引き継がれるが、下の表の状況では増えるので覚えておこう。

残り時間が増える状況

状況	増える量
ステージ1～3をクリアした	20秒(ダメージを受けずにクリアした場合は、さらに10秒増える)
タイムボーナスの条件を満たした	ボーナスの種類に応じた秒数(次ページ以降を参照)



⬆残り時間は画面右上に表示されており、残り31秒を切ると、数字が赤色に変化する。

タイムボーナス

ステージ1～3では、特定の条件を満たすたびに「タイムボーナス」を獲得して残り時間を増やすことができる。タイムボーナスは、「ボーナステクニック」と「エクストラボーナス」に分類され、それぞれ右の表の特徴を持つ(各ボーナスの達成条件は以降のリストを参照)。最終ステージにはタイムボーナスがなく、時間が減る一方なので、余裕を持ってボスと戦えるよう、それまでに残り時間を十分に増やしておくのが重要だ。



⬆タイムボーナスの獲得条件を同時にふたつ以上満たした場合、獲得タイムは増える時間が合計された状態で表示される。

タイムボーナスの種類

種類	増える時間
ボーナステクニック	◆フィートやアビリティを使って特定の条件を満たすと得られる ◆ステージ1～3に各8種類設定されている ◆8種類のうち、2種類はその試練で使用可能なフィートに関する内容、2種類はそのステージで使用可能なアビリティに関する内容、4種類は全試練のステージ1～3で共通の内容となっている
エクストラボーナス	◆ボーナステクニックを達成した回数や種類に応じて得られる ◆ステージ1～3に各6種類設定されている ◆ボーナスの内容は全試練のステージ1～3で共通

ボーナステクニックリスト

名前	達成条件	タイムボーナス
▼共通		
バニッシュ	転倒中の敵にバニッシュで追撃する	+3秒
プレシジョンドッジ	敵の攻撃を『プレシジョンドッジ』で回避する	+1秒
アビリティフィニッシュ	アビリティ(R2+■または▲ボタンで使うもの)で敵を倒す	+3秒
マジックバースト	『マジックバースト』を敵に合計10回当てる	+5秒
▼火の試練(フェニックス)のボーナス		
シフトストライク	敵1体に対し、「『シフトストライク』→コンボ(地上)」を連続ですべて当てる	+8秒
シフトショット	空中にいる通常の敵に『シフトショット』を当てて地面にたたき落とすことを合計2回行なう	+8秒
ライジングフレイム	通常の敵を『ライジングフレイム』で打ち上げたあと空中で倒す	+12秒
スカーレットサイクロン	1回の『スカーレットサイクロン』を合計2体以上の敵に当てる	+12秒
ヒートウェイヴ	敵の弾を受ける直前に『ヒートウェイヴ』を使い、発動した『プレシジョン・ヒートウェイヴ』を当てる	+12秒
転生の炎	テイクダウン中の敵に『転生の炎』を当てる	+15秒
▼風の試練(ガルーダ)のボーナス		
ガルーダエンブレイス	敵1体に対し、「『ガルーダエンブレイス』→コンボ(地上)」を連続ですべて当てる	+8秒
エンブレイスダウン	ひるんだ強敵に『ガルーダエンブレイス』を当てて引き倒す	+8秒
ガウジ	『ガウジ』で■ボタンを連打し、最後の攻撃を敵に当てる	+12秒
ウィケッドホイール	通常の敵を『ウィケッドホイール』で空中に浮かせたあと、別の攻撃を3回当てる	+12秒
ルックスガンビット	敵の攻撃を受ける直前に『ルックスガンビット』を使い、発動した『プレシジョン・ガンビット』を当てる	+12秒
エリアルブラスト	1回の『エリアルブラスト』を合計3体以上の敵に当てる	+15秒
▼雷の試練(ラムウ)のボーナス		
ラムウジャスティスⅠ	1回の『ラムウジャスティス』で敵1体に雷球を9個付着させる	+5秒
ラムウジャスティスⅡ	『ラムウジャスティス』の雷球を4体以上の敵に付着させてから誘爆させる	+8秒
パイルドライブ	1回の『パイルドライブ』を合計2体以上の敵に当てる	+12秒
サンダーストーム	転倒中やテイクダウン中の敵に『サンダーストーム』を当てる	+12秒

次ページへつづく

ボーナステクニックリスト(つづき)

名前	達成条件	タイムボーナス
▼雷の試練(ラムウ)のボーナス		
ライトニングロッド	『ライトニングロッド』で生成した魔法球を敵の攻撃で合計3回放電させる	+12秒
裁きの雷	1回の『裁きの雷』を合計2体以上の敵に当てる	+15秒
▼土の試練(タイタン)のボーナス		
プレシジョン・ブロック	敵の攻撃を受ける直前に『タイタンブロック』を使い、『プレシジョン・ブロック』で攻撃を防ぐことを合計3回行なう	+8秒
タイタンカウンター	『プレシジョン・ブロック』で攻撃を防いだあとに使える『タイタンカウンター』を敵に合計6回当てる	+8秒
レイジングフィスト	敵の攻撃を受ける直前に『レイジングフィスト』を使い、発動した『プレシジョン・フィスト』を敵に当てる	+12秒
激震	『激震』の溜めをタイミングよく行ない、『激震プレシジョン』を敵に当てる(または、空中の高い位置から『激震』を使い、『激震エクストリーム』を敵に当てる)	+12秒
ワインダップ	『ワインダップ』の溜めをタイミングよく行ない、『プレシジョン・ワインダップ』を敵に当てる	+12秒
大地の怒り	1回の『大地の怒り』を合計2体以上の敵に当てる	+15秒
▼光の試練(バハムート)のボーナス		
バハムートウィングI	『バハムートウィング』でメガフレアゲージを最大にしたあと、『メガフレアLv.4』を使う	+8秒
バハムートウィングII	『メガフレア』の弾を敵に合計50回当てる	+8秒
フレアブレス	『フレアブレス』を敵に合計120回当てる	+12秒
サテライト	『サテライト』が放つ魔法を敵に合計60回当てる	+12秒

名前	達成条件	タイムボーナス
▼光の試練(バハムート)のボーナス		
インパルス	『インパルス』で攻撃されている敵2体以上にクライヴの攻撃を同時に(またはほぼ同時に)当てる	+12秒
ギガフレア	1回の『ギガフレア』を合計2体以上の敵に当てる	+15秒
▼氷の試練(シヴァ)のボーナス		
シヴァスナップ	『フロストバイト』『バーマフロスト』『ダイヤモンドダスト』などで敵を凍結させ、その敵を凍結中に倒す	+8秒
パーマフロスト	敵の攻撃を受ける直前に『シヴァスナップ』を使い、発動した『パーマフロスト』を敵に当てる	+8秒
ライム	1回の『ライム』を合計3体以上の敵に当てる	+12秒
メズマライズ	1回の『メズマライズ』で合計2体以上の通常の敵を引き寄せる	+12秒
アイスエイジ	『アイスエイジ』の溜めをタイミングよく行ない、『プレシジョン・アイス』を敵に当てる	+12秒
ダイヤモンドダスト	1回の『ダイヤモンドダスト』を合計2体以上の敵に当てる	+15秒
▼闇の試練(オーディン)のボーナス		
斬鉄剣Lv.5	斬鉄剣ゲージを最大にしたあと、敵に『斬鉄剣Lv.5』を当てる	+15秒
弾き一閃	斬鉄剣を装備中、パリィの実行直後に■ボタンを押し、発動した『弾き一閃』を敵に当てる	+5秒
グングニル	『グングニル』で■ボタンを連打し、武器を縦に振りまわす攻撃をすべて敵に当てる	+12秒
天の叢雲	『天の叢雲』で●ボタンを連打し、攻撃をすべて敵に当てる	+12秒
境界転移	「敵に攻撃を当てた直後に『境界転移』を使う→敵に攻撃を当てる」ことを合計3回行なう	+8秒
斬鉄乱舞	『斬鉄乱舞』による攻撃をすべて敵に当てる	+15秒

エクストラボーナスリスト

名前	達成条件	タイムボーナス
ボーナス初達成	そのステージでまだ達成していないボーナステクニックを達成する	+3秒
ボーナス3回達成	そのステージで同じ種類のボーナステクニックを3回達成する	+5秒
ボーナス3種類達成	そのステージで3種類のボーナステクニックを達成する	+5秒
ボーナス6種類達成	そのステージで6種類のボーナステクニックを達成する	+8秒
ボーナス全種類達成	そのステージで8種類すべてのボーナステクニックを達成する	+20秒
ボーナス連続達成	ボーナステクニックを達成してから5秒以内に別のボーナステクニックを達成する	+3秒

試練リスト

リストの見かた

※試練に対応する召喚獣の並び順で掲載



❶**試練の名前**

❷**召喚獣**……試練に対応する召喚獣。試練中は、この召喚獣のみを装備した状態になる。

❸**石塔の場所**……試練を開始できる石塔の場所と名前。近くにあるオベリスクも記載している。

❹**報酬**……試練を踏破したときに得られる経験値とアイテム。

❺**ボーナステクニックの種類と獲得できるステージ**……獲得できるボーナステクニックの名前、獲得時に加算されるタイム、獲得できるステージ(獲得条件はP.411〜412を参照)。

❻**エクストラボーナスの種類と獲得できるステージ**……獲得できるエクストラボーナスの名前、獲得時に加算されるタイム、獲得できるステージ(獲得条件は左ページを参照)。

❼**そのステージで使用できるフィートとアビリティ**

❽**制限時間のおもな増やしかた**……そのステージで制限時間を増やすためにオススメの行動。一部のフィートやアビリティは「操作がやや複雑になる」「ボーナスを獲得できる機会が少なめ」などの理由で省略しているが、余裕がある場合はそれらも使用していくといい。それぞれのフィートやアビリティの詳細は、P.146〜181を参照。

❾**出現する敵**……そのステージの各段階で出現する敵の名前と数。レベルは、大半の敵が「38(FFチャレンジ:81)」で、それ以外の場合のみ個別に記載している。なお、試練で出現する敵は全体的に、同じレベルの一般的な個体よりもHPと攻撃の威力が低い(→P.501)。

知識の隠れ家　試練を踏破するためのアドバイス

召喚獣の試練では、時間切れにならないことを意識する必要がある。先にクエストやリスキーモブの討伐などをこなしておき、クライヴをできるだけ強くしたうえで、右記の点を頭に入れてバトルを進めていこう。場合によっては、下にあげたサポートアクセサリを活用するのも手だ。

試練に役立つサポートアクセサリ

- 《オートアタック》の指輪……敵に効率よくダメージを与えつつ、ある程度のタイムボーナスを自動的に獲得できる。ただし、狙ったタイミングでアビリティを使うことは多少やりにくくなる
- 《オートスロー》の指輪……敵の攻撃を受けにくくなるほか、一部のタイムボーナスが大幅に獲得しやすくなる(右記参照)

試練中の基本的な戦いかた

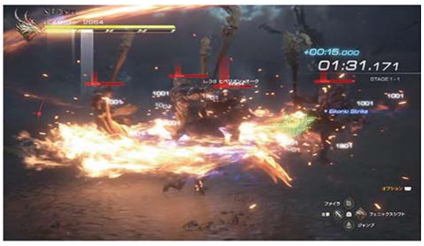
- アイテムでの回復が行なえないため、強敵やボス相手にはダメージを受けないことを重視して慎重に戦う。ある程度HPが減ったら、リミットブレイクを発動してHPを回復する
- 《オートスロー》の指輪を装備している場合は、アクセサリの効果で時間の流れが遅くなったら、回避を行なう(ステージによっては、フィートやアビリティによる反撃または回避を行なってタイムボーナスを得る)
- ファイナルファンタジーチャレンジで挑戦している場合は、敵が強くてバトルに時間がかかりがちなので、やや積極的にボーナステクニックを達成することを心がける

火の試練

召喚獣 フェニックス

石塔の場所





報酬
経験値 500(FFチャレンジ：62500)
アイテム 火の宝珠《転生の炎》

ボーナステクニックの種類と獲得できるステージ

名前	タイムボーナス	獲得できるステージ
シフトストライク	+8秒	1～3
シフトショット	+8秒	1～3
ライジングフレイム	+12秒	1
スカーレットサイクロン	+12秒	1、2
ヒートウェイヴ	+12秒	2、3
転生の炎	+15秒	3
バニッシュ	+3秒	1～3
プレシジョンドッジ	+1秒	1～3
アビリティフィニッシュ	+3秒	1～3
マジックバースト	+5秒	1～3

エクストラボーナスの種類と獲得できるステージ

名前	タイムボーナス	獲得できるステージ
ボーナス初達成	+3秒	1～3
ボーナス3回達成	+5秒	
ボーナス3種類達成	+5秒	
ボーナス6種類達成	+8秒	
ボーナス全種類達成	+20秒	
ボーナス連続達成	+3秒	

ステージ1

使用できるフィートとアビリティ

◎ボタン	◎ボタン	△ボタン
フェニックスシフト	ライジングフレイム	スカーレットサイクロン

制限時間のおもな増やしかた

- アビリティを再使用できるまで待つときや温存したいときに、『シフトストライク』→コンボ(地上)』を連続で当てる
- 『ライジングフレイム』で通常の敵(ヒペリオン・エレメント、ヒペリオン・ヴィーヴル以外の敵)を打ち上げて倒す
- 1回の『スカーレットサイクロン』を2体以上の敵に当てる

出現する敵

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

段階	名前と数
1-1	ヒペリオン・オーク×5
1-2	ヒペリオン・ヴァルチャー×2 +ヒペリオン・スコーピオン×4
1-3	ヒペリオン・ヴィーヴル

ファイナルファンタジーチャレンジ

段階	名前と数
1-1	ヒペリオン・エレメント +ヒペリオン・レブナント×4
1-2	ヒペリオン・スコーピオン×4 +ヒペリオン・ドラゴネット×2
1-3	ヒペリオン・アストロロジャー×2 +ヒペリオン・ヴィーヴル

ステージ2

使用できるフィートとアビリティ

○ボタン	□ボタン	△ボタン
フェニックスシフト	ヒートウェイヴ	スカーレットサイクロン

制限時間のおもな増やしかた

- アビリティを再使用できるまで待つときや温存したいときに、「『シフトストライク』→コンボ(地上)」を連続で当てる
- 1回の『スカーレットサイクロン』を2体以上の敵に当てる
- 2-1ではヒペリオン・ガーディアンから離れ、敵が放つ弾を『ヒートウェイヴ』で消して反撃する

出現する敵

ストーリーフォーカス/アクションフォーカス

段階	名前と数
2-1	ヒペリオン・ハンター×4 +ヒペリオン・ガーディアン
2-2	ヒペリオン・クラブ×4 +ヒペリオン・システム×3
2-3	ヒペリオン・キャノニア +ヒペリオン・ホーネット×2

ファイナルファンタジーチャレンジ

段階	名前と数
2-1	ヒペリオン・ハンター×4 +ヒペリオン・ガーディアン
2-2	ヒペリオン・メズマライザー×4 +ヒペリオン・スペクター×2
2-3	ヒペリオン・キャノニア +ヒペリオン・ソーン×2 +ヒペリオン・ホーネット×2

ステージ3

使用できるフィートとアビリティ

○ボタン	□ボタン	△ボタン
フェニックスシフト	ヒートウェイヴ	転生の炎

制限時間のおもな増やしかた

- アビリティを再使用できるまで待つときや温存したいときに、「『シフトストライク』→コンボ(地上)」を連続で当てる
- 3-2(ファイナルファンタジーチャレンジのみ)ではヒペリオン・サラマンダーが放つ弾を、3-3ではヒペリオン・リッチが放つ鎌や光の刃を『ヒートウェイヴ』で消して反撃する。それらは、クライヴから離れているときに放ってくることが多い
- テイクダウン中の強敵に『転生の炎』を当てる。ただし、3-1開始直後はすぐに使って敵5体にダメージを与えてもいい

出現する敵

ストーリーフォーカス/アクションフォーカス

段階	名前と数
3-1	ヒペリオン・マシュマロ[Lv.35] +ヒペリオン・バグ×4
3-2	ヒペリオン・ドラゴネット×2 +ヒペリオン・レブナント×4
3-3	ヒペリオン・リッチ +ヒペリオン・アンダーテイカー

ファイナルファンタジーチャレンジ

段階	名前と数
3-1	ヒペリオン・マシュマロ[Lv.76] +ヒペリオン・システム×4
3-2	ヒペリオン・ヴァルチャー×2 +ヒペリオン・サラマンダー
3-3	ヒペリオン・リッチ +ヒペリオン・アンダーテイカー

ファイナルステージ

使用できるフィートとアビリティ

○ボタン	□ボタン	△ボタン
フェニックスシフト	ライジングフレイム	転生の炎

出現する敵

ストーリーフォーカス/アクションフォーカス

ヒペリオン・プレイグ(→P.532)

ファイナルファンタジーチャレンジ

ヒペリオン・プレイグ(→P.532)
+ヒペリオン・レイス×6

風の試練

召喚獣 ガルーダ

石塔の場所





報酬
経験値 550(FFチャレンジ：63000)
アイテム 風の玉璽《エリアルブラスト》

ボーナステクニックの種類と獲得できるステージ

名前	タイムボーナス	獲得できるステージ
ガルーダエンブレイス	+8秒	1~3
エンブレイスダウン	+8秒	1~3
ガウジ	+12秒	1
ウィケッドホイール	+12秒	1、2
ルックスガンビット	+12秒	2、3
エリアルブラスト	+15秒	3
パニッシュ	+3秒	1~3
プレシジョンドッジ	+1秒	1~3
アビリティフィニッシュ	+3秒	1~3
マジックバースト	+5秒	1~3

エクストラボーナスの種類と獲得できるステージ

名前	タイムボーナス	獲得できるステージ
ボーナス初達成	+3秒	1~3
ボーナス3回達成	+5秒	
ボーナス3種類達成	+5秒	
ボーナス6種類達成	+8秒	
ボーナス全種類達成	+20秒	
ボーナス連続達成	+3秒	

ステージ1

使用できるフィートとアビリティ

○ボタン	□ボタン	△ボタン
ガルーダエンブレイス	ガウジ	ウィケッドホイール

制限時間のおもな増やしかた

- 通常の敵を『ガルーダエンブレイス』で引き寄せてからコンボ(地上)で攻撃する
- 『ガルーダエンブレイス』でディオネ・タウルス、ディオネ・チャンピオンなどの強敵を引き倒す
- 通常の敵や引き倒した強敵などに『ガウジ』を最後まで当てる

出現する敵

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

段階	名前と数
1-1	ディオネ・メズマライザー×2 +ディオネ・ウォーグウルフ×4
1-2	ディオネ・ゴブリン×2 +ディオネ・ソーン×3
1-3	ディオネ・タウルス

ファイナルファンタジーチャレンジ

段階	名前と数
1-1	ディオネ・チャンピオン +ディオネ・システム×4
1-2	ディオネ・ゴブリン×2 +ディオネ・ソーン×3
1-3	ディオネ・パンサー +ディオネ・スペクター×3

ステージ2

使用できるフィートとアビリティ

○ボタン	□ボタン	△ボタン
ガルーダ エンブレイス	ルックス ガンビット	ウィケッド ホイール

制限時間のおもな増やしかた

- 通常の敵を『ガルーダエンブレイス』で引き寄せてからコンボ(地上)で攻撃する
- 『ガルーダエンブレイス』でディオネ・エイビス、ディオネ・ソグンワルドを引き倒す
- 敵が攻撃してくるのを待ち、『ルックスガンビット』で反撃する

出現する敵

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

段階	名前と数
2-1	ディオネ・ホーネット×3 +ディオネ・エイビス
2-2	ディオネ・ウィーバー×2 +ディオネ・オーク×2
2-3	ディオネ・ソグンワルド +ディオネ・スペクター×3

ファイナルファンタジーチャレンジ

段階	名前と数
2-1	ディオネ・スカーレット×4 +ディオネ・エイビス
2-2	ディオネ・ガンドフレイ×2 +ディオネ・オーク×3
2-3	ディオネ・ソグンワルド +ディオネ・バグ×4

ステージ3

使用できるフィートとアビリティ

○ボタン	□ボタン	△ボタン
ガルーダ エンブレイス	ルックス ガンビット	エリアル ブラスト

制限時間のおもな増やしかた

- 通常の敵を『ガルーダエンブレイス』で引き寄せてからコンボ(地上)で攻撃する
- 『ガルーダエンブレイス』でディオネ・ホーン、ディオネ・ギガースなどの強敵を引き倒す
- 敵が攻撃してくるのを待ち、『ルックスガンビット』で反撃する
- 1回の『エリアルブラスト』を3体以上の敵に当てる

出現する敵

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

段階	名前と数
3-1	ディオネ・ウィーバー×3 +ディオネ・ホーン
3-2	ディオネ・オスフレイ×4 +ディオネ・ヴァルチャー×2
3-3	ディオネ・ギガース[Lv.35] +ディオネ・エレメント[Lv.35]

ファイナルファンタジーチャレンジ

段階	名前と数
3-1	ディオネ・ホーン +ディオネ・レイス×4
3-2	ディオネ・シグフレイ×4 +ディオネ・フール[Lv.76]
3-3	ディオネ・ギガース +ディオネ・エレメント

ファイナルステージ

使用できるフィートとアビリティ

○ボタン	□ボタン	△ボタン
ガルーダ エンブレイス	ガウジ	エリアル ブラスト

出現する敵

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

ディオネ・クァール(→P.526)

ファイナルファンタジーチャレンジ

ディオネ・ウォーグウルフ×6
+ディオネ・クァール(→P.526)

雷の試練

召喚獣 ラムウ

石塔の場所





報酬
経験値 600(FFチャレンジ：63500)
アイテム 雷の宝珠《裁きの雷》

ボーナステクニックの種類と獲得できるステージ

名前	タイムボーナス	獲得できるステージ
ラムウジャスティスⅠ	+5秒	1～3
ラムウジャスティスⅡ	+8秒	1～3
サンダーストーム	+12秒	1
パイルドライブ	+12秒	1、2
ライトニングロッド	+12秒	2、3
裁きの雷	+15秒	3
パニッシュ	+3秒	1～3
プレシジョンドッジ	+1秒	1～3
アビリティフィニッシュ	+3秒	1～3
マジックバースト	+5秒	1～3

エクストラボーナスの種類と獲得できるステージ

名前	タイムボーナス	獲得できるステージ
ボーナス初達成	+3秒	1～3
ボーナス3回達成	+5秒	
ボーナス3種類達成	+5秒	
ボーナス6種類達成	+8秒	
ボーナス全種類達成	+20秒	
ボーナス連続達成	+3秒	

ステージ1

使用できるフィートとアビリティ

◎ボタン	◎ボタン	△ボタン
ラムウジャスティス	パイルドライブ	サンダーストーム

制限時間のおもな増やしかた

- 強敵と1対1で戦っていて攻撃をすぐには受けないとき(テイクダウン中など)に『ラムウジャスティス』を使って雷球を9個敵に付着させる。余裕がある場合は、各段階の開始直後などに、4体以上の敵に雷球を付着させることも狙う
- 1回の『パイルドライブ』を2体以上の敵に当てる
- 『サンダーストーム』を転倒中やテイクダウン中の敵に当てる。ただし、転倒中の通常の敵のすぐ近くで『サンダーストーム』を使うと、敵が打ち上げられてしまい、ボーナステクニックの達成条件を満たさなくなるので注意

出現する敵

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

段階	名前と数
1-1	イアペトス・ゴブリン×3 +イアペトス・アンテロープ×4
1-2	イアペトス・ヴァルチャー×2 +イアペトス・バグ×5
1-3	イアペトス・サラマンダー

ファイナルファンタジーチャレンジ

段階	名前と数
1-1	イアペトス・ギガース +イアペトス・アンテロープ×4
1-2	イアペトス・クロウ×4 +イアペトス・スペクター×2
1-3	イアペトス・サラマンダー +イアペトス・ビュロボロス×3

ステージ2

使用できるフィートとアビリティ

○ボタン	□ボタン	△ボタン
ラムウジャスティス	パイルドライブ	ライトニングロッド

制限時間のおもな増やしかた

- 強敵と1対1で戦っていて攻撃をすぐには受けないとき（テイクダウン中など）に『ラムウジャスティス』を使って雷球を9個敵に付着させる。余裕がある場合は、各段階の開始直後などに、4体以上の敵に雷球を付着させることも狙う
- 1回の『パイルドライブ』を2体以上の敵に当てる
- 『ライトニングロッド』で生成した魔法球の近くで戦い、敵の攻撃を魔法球に当てさせる（おもに、2-3のイアペトス・バハロアに対して効果的）

出現する敵

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

段階	名前と数
2-1	イアペトス・メズマライザー×2 +イアペトス・ホーン
2-2	イアペトス・シグフレイ×2 +イアペトス・フォルクスタフ×2 +イアペトス・ドラゴネット×2
2-3	イアペトス・バハロア +イアペトス・ボム×4

ファイナルファンタジーチャレンジ

段階	名前と数
2-1	イアペトス・ヴァルチャー×3 +イアペトス・ホーン
2-2	イアペトス・システム×2 +イアペトス・レブナント×4
2-3	イアペトス・ラプトル×3 +イアペトス・バハロア

ステージ3

使用できるフィートとアビリティ

○ボタン	□ボタン	△ボタン
ラムウジャスティス	裁きの雷	ライトニングロッド

制限時間のおもな増やしかた

- 強敵と1対1で戦っていて攻撃をすぐには受けないとき（テイクダウン中など）に『ラムウジャスティス』を使って雷球を9個敵に付着させる。余裕がある場合は、各段階の開始直後などに、4体以上の敵に雷球を付着させることも狙う
- 『ライトニングロッド』で生成した魔法球の近くで戦い、敵の攻撃を魔法球に当てさせる（3-1のイアペトス・アンダーテイカーと3-3のイアペトス・ガーディアンに対してとくに効果的）
- 1回の『裁きの雷』を2体以上の敵に当てる

出現する敵

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

段階	名前と数
3-1	イアペトス・システム×4 +イアペトス・アンダーテイカー
3-2	イアペトス・クルセイダー×2 +イアペトス・オーク×3
3-3	イアペトス・パンサー[Lv.35] +イアペトス・ガーディアン

ファイナルファンタジーチャレンジ

段階	名前と数
3-1	イアペトス・フォルクスタフ×4 +イアペトス・アンダーテイカー
3-2	イアペトス・ランサー +イアペトス・ハンター×4
3-3	イアペトス・パンサー[Lv.76] +イアペトス・ガーディアン

ファイナルステージ

使用できるフィートとアビリティ

○ボタン	□ボタン	△ボタン
ラムウジャスティス	裁きの雷	サンダーストーム

出現する敵

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

イアペトス・グリフィン（→P.527）

ファイナルファンタジーチャレンジ

イアペトス・ウィドウ×6
+イアペトス・グリフィン（→P.527）

土の試練　召喚獣 タイタン

石塔の場所

ダルメキア共和国領　北ヴェルクロイ砂漠





報酬

経験値 650(FFチャレンジ：64000)
アイテム 土の宝珠《大地の怒り》

ボーナステクニックの種類と獲得できるステージ

名前	タイムボーナス	獲得できるステージ
プレシジョン・ブロック	+8秒	1～3
タイタンカウンター	+8秒	1～3
レイジングフィスト	+12秒	1
激震	+12秒	1、2
ワインダップ	+12秒	2、3
大地の怒り	+15秒	3
バニッシュ	+3秒	1～3
プレシジョンドッジ	+1秒	1～3
アビリティフィニッシュ	+3秒	1～3
マジックバースト	+5秒	1～3

エクストラボーナスの種類と獲得できるステージ

名前	タイムボーナス	獲得できるステージ
ボーナス初達成	+3秒	1～3
ボーナス3回達成	+5秒	
ボーナス3種類達成	+5秒	
ボーナス6種類達成	+8秒	
ボーナス全種類達成	+20秒	
ボーナス連続達成	+3秒	

ステージ1

使用できるフィートとアビリティ

○ボタン	□ボタン	△ボタン
タイタンブロック	レイジングフィスト	激震

制限時間のおもな増やしかた

- 敵の近くで攻撃を待ち、『プレシジョン・ブロック』からの『タイタンカウンター』か、『レイジングフィスト』で反撃する。ファイナルファンタジーチャレンジの1-3では、ティターン・レブナントを先に倒すと反撃を狙いやすい
- △ボタンの溜めをタイミングよく行なって『激震プレシジョン』を敵に当てる

出現する敵

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
段階	名前と数
1-1	ティターン・ハンター×5
1-2	ティターン・ウルフ×2 +ティターン・レブナント×3
1-3	ティターン・ギガース

ファイナルファンタジーチャレンジ	
段階	名前と数
1-1	ティターン・ゴブリン×4 +ティターン・アンダーテイカー
1-2	ティターン・ソーン×3 +ティターン・チョコボ×2
1-3	ティターン・エイビス +ティターン・レブナント×3

ステージ2

使用できるフィートとアビリティ

○ボタン	□ボタン	△ボタン
タイタンブロック	ワインダップ	激震

制限時間のおもな増やしかた

- 敵の近くで攻撃を待ち、『プレシジョン・ブロック』からの『タイタンカウンター』で反撃する。ただし、2-1のティターン・アダマンタスの『回転突進』と2-3のティターン・マーシャルの『エクセキューション』は回避するのが安全
- □ボタンや△ボタンの溜めをタイミングよく行なって『プレシジョン・ワインダップ』『激震プレシジョン』を敵に当てる

出現する敵

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
段階	名前と数
2-1	ティターン・ウィドウ×4 ＋ティターン・アダマンタス
2-2	ティターン・レフテナント×3 ＋ティターン・レイス×2
2-3	ティターン・マーシャル ＋ティターン・ボム×3

ファイナルファンタジーチャレンジ	
段階	名前と数
2-1	ティターン・クラブ×4 ＋ティターン・アダマンタス
2-2	ティターン・セプター×2 ＋ティターン・オーク×4
2-3	ティターン・マーシャル ＋ティターン・バグ×3

ステージ3

使用できるフィートとアビリティ

○ボタン	□ボタン	△ボタン
タイタンブロック	ワインダップ	大地の怒り

制限時間のおもな増やしかた

- 敵の近くで攻撃を待ち、『プレシジョン・ブロック』からの『タイタンカウンター』で反撃する。ただし、3-2(ファイナルファンタジーチャレンジのみ)のティターン・ガンワルドの『火炎放射』や、3-3の敵が使う『雷遁』『トルネド』は、回避などで攻撃範囲から離れるのが安全
- 1回の『大地の怒り』を2体以上の敵に当てる

出現する敵

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
段階	名前と数
3-1	ティターン・ゴブリン×4 ＋ティターン・パンサー
3-2	ティターン・セプター×2 ＋ティターン・オーク×4
3-3	ティターン・ソグンワルド ＋ティターン・フール

ファイナルファンタジーチャレンジ	
段階	名前と数
3-1	ティターン・ウィドウ×4 ＋ティターン・パンサー
3-2	ティターン・ガンワルド ＋ティターン・レイス×4
3-3	ティターン・ソグンワルド ＋ティターン・フール[Lv.76]

ファイナルステージ

使用できるフィートとアビリティ

○ボタン	□ボタン	△ボタン
タイタンブロック	レイジングフィスト	大地の怒り

出現する敵

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

ティターン・テツキョジン(→P.536)

ファイナルファンタジーチャレンジ

ティターン・ハンター×4
＋ティターン・テツキョジン(→P.536)

光の試練

召喚獣 バハムート

石塔の場所





報酬
経験値 700(FFチャレンジ：65000)
アイテム 光の宝珠《ギガフレア》

ボーナステクニックの種類と獲得できるステージ

名前	タイムボーナス	獲得できるステージ
バハムートウィングI	+8秒	1〜3
バハムートウィングII	+8秒	1〜3
フレアブレス	+12秒	1
サテライト	+12秒	1、2
インパルス	+12秒	2、3
ギガフレア	+15秒	3
バニッシュ	+3秒	1〜3
プレシジョンドッジ	+1秒	1〜3
アビリティフィニッシュ	+3秒	1〜3
マジックバースト	+5秒	1〜3

エクストラボーナスの種類と獲得できるステージ

名前	タイムボーナス	獲得できるステージ
ボーナス初達成	+3秒	1〜3
ボーナス3回達成	+5秒	
ボーナス3種類達成	+5秒	
ボーナス6種類達成	+8秒	
ボーナス全種類達成	+20秒	
ボーナス連続達成	+3秒	

ステージ1

使用できるフィートとアビリティ

◎ボタン	▢ボタン	△ボタン
バハムートウィング	フレアブレス	サテライト

制限時間のおもな増やしかた

- 『バハムートウィング』を使用したあと敵に接近し、攻撃をタイミングよく回避してメガフレアゲージをためてから『メガフレアLv.4』を使う
- 『バハムートウィング』発動前に『サテライト』を使い、移動中に魔法で攻撃する

出現する敵

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
段階	名前と数
1-1	ミマス・レブナント×5
1-2	ミマス・バグ×3 +ミマス・システム×3
1-3	ミマス・ババロア

ファイナルファンタジーチャレンジ	
段階	名前と数
1-1	ミマス・レブナント×4 +ミマス・リッチ
1-2	ミマス・スコーピオン×4 +ミマス・システム×2
1-3	ミマス・ヴァルチャー×3 +ミマス・ババロア

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

ステージ2

使用できるフィートとアビリティ

○ボタン	□ボタン	△ボタン
バハムートウィング	インパルス	サテライト

制限時間のおもな増やしかた

- 『バハムートウィング』を使用したあと敵に接近し、攻撃をタイミングよく回避してメガフレアゲージをためてから『メガフレアLv.4』を使う
- 『メガフレア』使用直後に『インパルス』を使い、『インパルス』に攻撃されている2体以上の敵に『メガフレア』を当てる

出現する敵

ストーリーフォーカス/アクションフォーカス	
段階	名前と数
2-1	ミマス・ウルフ×4 +ミマス・リッチ
2-2	ミマス・ウィーバー×2 +ミマス・ラプトル×3
2-3	ミマス・チャンピオン +ミマス・ヴァルチャー×5

ファイナルファンタジーチャレンジ	
段階	名前と数
2-1	ミマス・レギオンエア×4 +ミマス・ヴィーヴル
2-2	ミマス・ラプトル×3 +ミマス・ドラゴネット×2
2-3	ミマス・チャンピオン +ミマス・ピュロボロス×4

ステージ3

使用できるフィートとアビリティ

○ボタン	□ボタン	△ボタン
バハムートウィング	インパルス	ギガフレア

制限時間のおもな増やしかた

- 『バハムートウィング』を使用したあと敵に接近し、攻撃をタイミングよく回避してメガフレアゲージをためてから『メガフレアLv.4』を使う
- 1回の『ギガフレア』を2体以上の敵に当てる

出現する敵

ストーリーフォーカス/アクションフォーカス	
段階	名前と数
3-1	ミマス・ガーディアン +ミマス・スペクター×4
3-2	ミマス・アストロロジャー×3 +ミマス・スコーピオン×3
3-3	ミマス・ランサー +ミマス・キャノニア

ファイナルファンタジーチャレンジ	
段階	名前と数
3-1	ミマス・ハンター×4 +ミマス・ガーディアン
3-2	ミマス・エイビス +ミマス・スペクター×4
3-3	ミマス・ランサー +ミマス・キャノニア

ファイナルステージ

使用できるフィートとアビリティ

○ボタン	□ボタン	△ボタン
バハムートウィング	フレアブレス	ギガフレア

出現する敵

ストーリーフォーカス/アクションフォーカス
ミマス・ウォーロード(→P.517)

ファイナルファンタジーチャレンジ
ミマス・オーク×6 +ミマス・ウォーロード(→P.517)

氷の試練

召喚獣 シヴァ

石塔の場所





報酬
経験値 1500(FFチャレンジ:5000000)
アイテム 氷の玉璽《ダイヤモンドダスト》

ボーナステクニックの種類と獲得できるステージ

名前	タイムボーナス	獲得できるステージ
シヴァスナップ	+8秒	1～3
パーマフロスト	+8秒	1～3
ライム	+12秒	1
メズマライズ	+12秒	1、2
アイスエイジ	+12秒	2、3
ダイヤモンドダスト	+15秒	3
パニッシュ	+3秒	1～3
プレシジョンドッジ	+1秒	1～3
アビリティフィニッシュ	+3秒	1～3
マジックバースト	+5秒	1～3

エクストラボーナスの種類と獲得できるステージ

名前	タイムボーナス	獲得できるステージ
ボーナス初達成	+3秒	1～3
ボーナス3回達成	+5秒	
ボーナス3種類達成	+5秒	
ボーナス6種類達成	+8秒	
ボーナス全種類達成	+20秒	
ボーナス連続達成	+3秒	

ステージ1

使用できるフィートとアビリティ

○ボタン	□ボタン	△ボタン
シヴァスナップ	ライム	メズマライズ

制限時間のおもな増やしかた

- 敵の攻撃を「パーマフロスト」で回避しつつ相手を凍結させる
- 1回の「ライム」を3体以上の敵に当てる(「メズマライズ」も使用可能なら、そちらを先に使えば敵を集められる)
- 「メズマライズ」で2体以上の通常の敵(レア・ゼリー、レア・ガンワルド以外の敵)を引き寄せる

出現する敵

ストーリーフォーカス/アクションフォーカス

段階	名前と数
1-1	レア・ウルフ×2 +レア・レイス×5
1-2	レア・ホーネット×3 +レア・バグ×4
1-3	レア・ゼリー

ファイナルファンタジーチャレンジ

段階	名前と数
1-1	レア・ガンワルド +レア・クロウ×4
1-2	レア・コマンダー×3 +レア・ウルフ×3
1-3	レア・ヴァルチャー×3 +レア・ゼリー

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

ステージ2

使用できるフィートとアビリティ

○ボタン	□ボタン	△ボタン
シヴァスナップ	アイスエイジ	メズマライズ

制限時間のおもな増やしかた

- 敵の攻撃を『パーマフロスト』で回避しつつ相手を凍結させる
- 『メズマライズ』で2体以上の通常の敵（レア・アダマンタス、レア・バード、レア・ファナティック以外の敵）を引き寄せる
- □ボタンの溜めをタイミングよく行なって『プレシジョン・アイスエイジ』を使う

出現する敵

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
段階	名前と数
2-1	レア・ゴブリン×4 +レア・アダマンタス
2-2	レア・バード×2 +レア・ピュロボロス×3
2-3	レア・ファナティック +レア・ソーン×4

ファイナルファンタジーチャレンジ	
段階	名前と数
2-1	レア・ソーン×4 +レア・アダマンタス
2-2	レア・オーク×4 +レア・メズマライザー×2
2-3	レア・ファナティック +レア・バード×3

ステージ3

使用できるフィートとアビリティ

○ボタン	□ボタン	△ボタン
シヴァスナップ	アイスエイジ	ダイヤモンドダスト

制限時間のおもな増やしかた

- 敵の攻撃を『パーマフロスト』で回避しつつ相手を凍結させる
- □ボタンの溜めをタイミングよく行なって『プレシジョン・アイスエイジ』を使う
- 1回の『ダイヤモンドダスト』を2体以上の敵に当てる

出現する敵

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
段階	名前と数
3-1	レア・メズマライザー×2 +レア・ヴィーヴル
3-2	レア・コマンダー×3 +レア・スカーレット×4
3-3	レア・ビッグホーン +レア・リッチ

ファイナルファンタジーチャレンジ	
段階	名前と数
3-1	レア・ヴィーヴル +レア・システム×4
3-2	レア・ランサー +レア・ウィーバー×3
3-3	レア・ビッグホーン +レア・リッチ

ファイナルステージ

使用できるフィートとアビリティ

○ボタン	□ボタン	△ボタン
シヴァスナップ	ライム	ダイヤモンドダスト

出現する敵

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

レア・ネクロフォビア（→P.541）

ファイナルファンタジーチャレンジ

レア・レブナント×6
+レア・ネクロフォビア（→P.541）

闇の試練

召喚獣 オーディン

石塔の場所





報酬
経験値 1650(FFチャレンジ:6000000)
アイテム 闇の玉響《斬鉄乱舞》

ボーナステクニックの種類と獲得できるステージ

名前	タイムボーナス	獲得できるステージ
斬鉄剣Lv.5	+15秒	1~3
弾き一閃	+5秒	1~3
グングニル	+12秒	1
天の叢雲	+12秒	1、2
境界転移	+8秒	2、3
斬鉄乱舞	+15秒	3
パニッシュ	+3秒	1~3
プレシジョンドッジ	+1秒	1~3
アビリティフィニッシュ	+3秒	1~3
マジックバースト	+5秒	1~3

エクストラボーナスの種類と獲得できるステージ

名前	タイムボーナス	獲得できるステージ
ボーナス初達成	+3秒	1~3
ボーナス3回達成	+5秒	
ボーナス3種類達成	+5秒	
ボーナス6種類達成	+8秒	
ボーナス全種類達成	+20秒	
ボーナス連続達成	+3秒	

ステージ1

使用できるフィートとアビリティ

○ボタン	□ボタン	△ボタン
オーディンアーム	グングニル	天の叢雲

制限時間のおもな増やしかた

- 『オーディンアーム』で武器を斬鉄剣に変化させ、斬鉄剣ゲージをためたあとに『斬鉄剣Lv.5』を使う(※1)。『回避一閃』(回避した直後に□ボタン)や『ダークランジ』(◎+□ボタン)なども併用するといい
- 通常の敵や攻撃動作が終わった直後の強敵などに『グングニル』を最後まで当てる
- 敵の近くで『天の叢雲』を使い、攻撃を最後まで当てる

※1……Lv.4以下の斬鉄剣が発動しないよう、《オートアタック》の指輪は試練開始前にはずしておく

出現する敵

ストーリーフォーカス/アクションフォーカス	
段階	名前と数
1-1	エンケラドス・ゴブリン×5
1-2	エンケラドス・ウルフ×3 +エンケラドス・ハンター×3
1-3	エンケラドス・タウルス

ファイナルファンタジーチャレンジ	
段階	名前と数
1-1	エンケラドス・ウルフ×4 +エンケラドス・ホーン
1-2	エンケラドス・レイダー×2 +エンケラドス・ハンター×5
1-3	エンケラドス・タウルス +エンケラドス・クラブ×3

ステージ2

使用できるフィートとアビリティ

○ボタン	□ボタン	△ボタン
オーディンアーム	境界転移	天の叢雲

制限時間のおもな増やしかた

- 『オーディンアーム』で武器を斬鉄剣に変化させ、斬鉄剣ゲージをためたあとに『斬鉄剣Lv.5』を使う(※1)。『回避一閃』(回避した直後に■ボタン)や『ダークランジ』(✖+■ボタン)なども併用するといい
- 敵の近くで『天の叢雲』を使い、攻撃を最後まで当てる

出現する敵

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
段階	名前と数
2-1	エンケラドス・パンサー ＋エンケラドス・システム×2
2-2	エンケラドス・オーク×4 ＋エンケラドス・バグ×3
2-3	エンケラドス・レギオンエア×3 ＋エンケラドス・ランサー

ファイナルファンタジーチャレンジ	
段階	名前と数
2-1	エンケラドス・ウィーバー×4 ＋エンケラドス・パンサー
2-2	エンケラドス・オーク×4 ＋エンケラドス・スペクター×2
2-3	エンケラドス・レギオンエア×3 ＋エンケラドス・ランサー

ステージ3

使用できるフィートとアビリティ

○ボタン	□ボタン	△ボタン
オーディンアーム	境界転移	斬鉄乱舞

制限時間のおもな増やしかた

- 『オーディンアーム』で武器を斬鉄剣に変化させ、斬鉄剣ゲージをためたあとに『斬鉄剣Lv.5』を使う(※1)。『回避一閃』(回避した直後に■ボタン)や『ダークランジ』(✖+■ボタン)なども併用するといい
- 強敵のテイクダウン中など、敵の攻撃を2〜3秒程度受けないタイミングで『斬鉄乱舞』を使い、攻撃を最後まで当てる。リミットブレイクの発動中(または『境界転移』で動作を中断した直後)に『斬鉄乱舞』を使えば、攻撃を出すことを敵に阻止される危険性が減る

出現する敵

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス	
段階	名前と数
3-1	エンケラドス・オーク×4 ＋エンケラドス・ガーディアン
3-2	エンケラドス・ラプトル×2 ＋エンケラドス・スペクター×4
3-3	エンケラドス・マーシャル ＋エンケラドス・サラマンダー

ファイナルファンタジーチャレンジ	
段階	名前と数
3-1	エンケラドス・バグ×4 ＋エンケラドス・ガーディアン
3-2	エンケラドス・ラプトル×3 ＋エンケラドス・ブルートライフル
3-3	エンケラドス・マーシャル ＋エンケラドス・サラマンダー

ファイナルステージ

使用できるフィートとアビリティ

○ボタン	□ボタン	△ボタン
オーディンアーム	グングニル	斬鉄乱舞

出現する敵

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス

エンケラドス・キマイラ(→P.529)

ファイナルファンタジーチャレンジ

エンケラドス・スカーレット×6
＋エンケラドス・キマイラ(→P.529)

サブイベント 6



手紙箱

クライヴの私室にある手紙箱には、隠れ家や各地の人たちから手紙が届く。調査の報告やクライヴへのお礼など、さまざまなことが書かれた手紙に目を通してみよう。

› はじめられる時期　Ⅳ-2「新たな隠れ家」でハルポクラテスに書物《ヴァリスゼア宗教史》を渡したあと

クエストを受注できる手紙

手紙のなかにはクライヴへの頼みごとが書かれたものがあり、読むとクエストを受注するかどうかを選べる。受注した場合は、通常のクエストと同じように、進行中リストを参考にしながら手順を進めよう。受注しなかった場合は、その手紙をもう一度読めば、受けるかどうかを選択可能だ。



←クエストを受けられる手紙があると、手紙箱のアイコンの右上に小さなクエストのアイコンが表示される。

手紙リスト

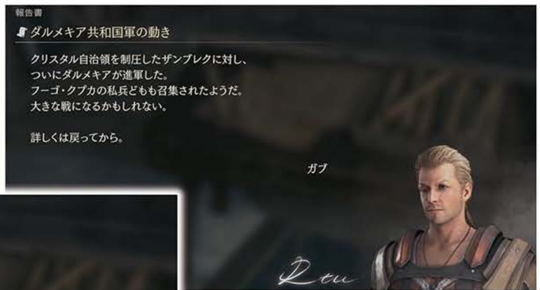
※手紙箱の「分類別」の並び順(手紙で受注できるクエストをすべて受けている状態)で掲載

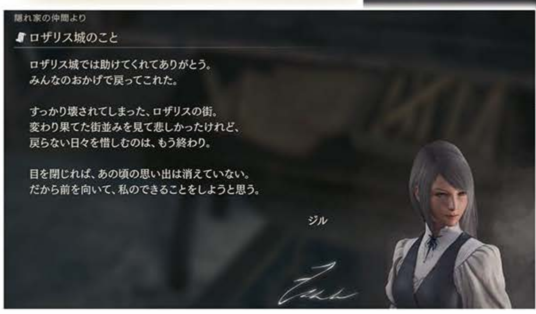
件名	差出人	分類	届く条件
ダルメキア共和国軍の動き	ガブ	報告書	(最初から)
クリスタル自治領の軍事情勢	ガブ	報告書	Ⅳ-6「鉄の国」を開始する
この世界を	ガブ	隠れ家の仲間より	Ⅷ-6「オリジン」を開始する
祝い事の約束	ガブ	クエストのお礼	88「寄せ集めの家族」を達成する(※1)
ロザリス城のこと	ジル	隠れ家の仲間より	Ⅴ-1「帰還」を開始する
アンブロシアとの再会	ジル	クエストのお礼	88「白き誇りと共に」を達成する
ふたりで見た景色	ジル	クエストのお礼	88「白銀の君」を達成する
僕の使命	ジョシュア	クエストのお礼	36「受け継ぎし炎」を達成する
ジルのことで	ジョシュア	クエストの依頼	Ⅷ-6「オリジン」でジルと話す(31「姫君のお針子」と88「受け継ぎし炎」を達成する必要がある)
	受注できるクエスト	90 白銀の君(→P.369)	
最後のマザークリスタル	オットー	隠れ家の仲間より	Ⅷ-1「灰の大陸へ」でタルヤの医務室に入る
これからも	オットー	クエストのお礼	45「陰の立役者」を達成する(※1)
マーテルの果実	オットー	クエストのお礼	88「実を結ぶ想い」を達成する(※1)
宝探し	ミド	クエストのお礼	88「果てなき夢」を達成する(※1)
工房の設備のこと	ミド	クエストのお礼	72「大工房躍進せよ」を達成する(※1)
無理はしないで	タルヤ	クエストのお礼	70「医者と患者と」を達成する(※1)
あんたのつくる世界	カローン	クエストのお礼	88「その瞳に映るもの」を達成する(※1)
トルガルのこと	カローン	クエストの依頼	Ⅵ-1「決意を新たに」でデッキにいるミドと話す
	受注できるクエスト	45 相棒の秘密(→P.348)	
トルガルの様子	カローン	クエストの依頼	Ⅷ-6「オリジン」でジルと話す(45「相棒の秘密」を達成する必要がある)
	受注できるクエスト	89 言葉はいらない(→P.368)	
時には休息を	カローン	クエストのお礼	88「言葉はいらない」を達成する
老いぼれの望み	ハルポクラテス	クエストの依頼	88「価値ある孤独を讃えよ」を達成する
	受注できるクエスト	91 老師の想いを胸に(→P.369)	

※1……クエストを達成したあと、別の場所へ移動してからクライヴたちの隠れ家へもどると手紙が届く

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

件名	差出人	分類	届く条件
帰還を願う	ハルポクラテス	クエストのお礼	91「老師の想いを胸に」を達成する(※1)
書物探しの頼み	ヴィヴィアン	クエストの依頼	Ⅷ-6「オリジン」でジルと話す
	受注できるクエスト	88「価値ある孤独を讃えよ」(→P.368)	
外間の誓契	ヴィヴィアン	クエストのお礼	88「価値ある孤独を讃えよ」を達成する(※1)
叔父よりクライヴへ	バイロン	受け取った書簡	Ⅵ-1「決意を新たに」で渡し守のオボルスと話す
三国同盟	バイロン	クエストのお礼	88「風の三志士」を達成する(※1)
ミドへ	シド	渡されなかった手紙	88「父から娘へ」を達成する
最愛なる息子たちへ	エルウィン	渡されなかった手紙	88「受け継ぎし炎」を達成する
決戦に向けて	ディオン	クエストのお礼	91「老師の想いを胸に」を達成する(※1)
どうかご無事で	ヨーテ	隠れ家の仲間より	Ⅱ-2「光と闇と」でシリルに会う
再建の誓い	カンタン	クエストのお礼	88「純熟の果てに 後篇」を達成する
宿場の近況	マーサ	クエストのお礼	88「炎の民の戦い」を達成する
小さな勇気	マーサ	クエストのお礼	74「燎原の騎士たち 後篇」を達成する
ノースリーチからの礼文	イサベル	クエストのお礼	88「夜の女王の名のもとに」を達成する
これからのノースリーチ	イサベル	クエストのお礼	88「崩れゆく堅壁 後篇」を達成する
《種火の守り手》より	ウェイド	協力者より	Ⅳ-6「鉄の国」を開始する
クライヴ様への謝意	ウェイド	クエストのお礼	54「炎の民の戦い」を達成する
ルジェナ・ダリミル協力再開	ルボル	協力者より	36「茨の課題」を達成する
ダリミル宿場から	ルボル	クエストのお礼	88「砂漠の耳は諦めない」を達成する
夜明け	ルボル	クエストのお礼	88「茨根ざす砂原 後篇」を達成する
《赤の商隊》からクライヴへ	エルイーズ	協力者より	88「運び屋の誇りにかけて」を達成する
テオドールの想いと共に	エルイーズ	クエストのお礼	77「赫灼の誓い 後篇」を達成する
安否の確認	テオドール	協力者より	Ⅶ-1「鳴動する世界」を開始する
閣下への深謝	シリル	クエストのお礼	88「赤翼の残火 後篇」を達成する
クライヴへのお願い	ゴーチェ	クエストの依頼	Ⅵ-1「決意を新たに」でデッキにいるミドと話す
	受注できるクエスト	46 陰の立役者(→P.349)	
異変後の各地の状況	オーガスト	報告書	Ⅶ-1「鳴動する世界」を開始する
ブラックソーンのことで気がかりが	オーガスト	クエストの依頼	Ⅵ-4「決意を新たに」でデッキにいるミドと話す(30「鍛冶師と拘泥」を達成する必要がある)
	受注できるクエスト	47 鍛冶師と切磋(→P.349)	
ドリス隊長について	コール	クエストの依頼	Ⅷ-1「灰の大陸へ」を開始する(88「《剣》の覚悟」を達成する必要がある)
	受注できるクエスト	73《剣》の決意(→P.360)	
ご助力いただきたく	ラザフォード	クエストの依頼	Ⅶ-1「鳴動する世界」でオットーと話して自由都市カンベルの危機を聞く
	受注できるクエスト	60 名士の執事たち(→P.354)	





サブイベント 7

思い出の品

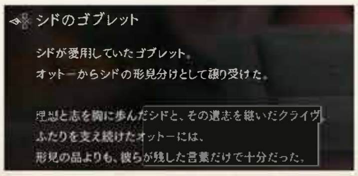


クライヴは各地でさまざまな人と出会い、絆を結んでいく。彼らとのつながりを示す品々はクライヴの私室に飾られ、いつでも思い出を振り返ることができるのだ。

› はじめられる時期　Ⅳ-2「新たな隠れ家」を開始したあと

思い出の品として飾られるもの

思い出の品となるのは、おもにクエストの報酬として手に入る22種類のだいじなもの。これらのアイテムは、入手するとクライヴの私室の壁ぎわに自動的に飾られる(所持品からは失われない)。



←飾られている思い出の品を選んで「詳しく見る」を行なうと、その品の説明が読める。

思い出の品リスト



❶ 誓いの証



入手方法

Ⅳ-2「新たな隠れ家」を開始する

❷《吊し人亭》の看板



入手方法

64「純熟の果てに 後篇」を達成する

❸《マーサの宿》の看板



入手方法

74「燎原の騎士たち 後篇」を達成する

❹《夜のとばり》の看板



入手方法

92「崩れゆく堅壁 後篇」を達成する

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

❺《種火の守り手》のスカーフ

入手方法

54「炎の民の戦い」を達成する



❻《茨の接吻》の看板

入手方法

93「茨根ざす砂原 後篇」を達成する



❼《赤の商隊》の看板

入手方法

77「赫灼の誓い 後篇」を達成する



❽《不死鳥教団》の標章

入手方法

94「赤翼の残火 後篇」を達成する



❾さび付いた戦兜

入手方法

86「受け継ぎし炎」を達成する



❿雪月花の花冠

入手方法

90「白銀の君」を達成する



⓫シドのゴブレット

入手方法

46「陰の立役者」を達成する



⓬飛空艇の模型

入手方法

84「果てなき夢」を達成する



⓭三国同盟の調印

入手方法

85「風の三志士」を達成する



⓮ストラスの羽根ペン

入手方法

91「老師の想いを胸に」を達成する



⓯学者帽

入手方法

88「価値ある孤独を讃えよ」を達成する



⓰冬の蜂蜜酒

入手方法

87「寄せ集めの家族」を達成する



⓱タルヤの薬箱

入手方法

70「医者と患者と」を達成し、タルヤに話しかける



⓲大陸の香炉

入手方法

57「その瞳に映るもの」を達成する



⓳マーテルの果実

入手方法

27「実を結ぶ想い」を達成する



⓴アンブロシアの馬具

入手方法

26「白き誇りと共に」を達成する



㉑焦げ跡のついた木剣

入手方法

89「言葉はいらない」を達成する



㉒マリアス教の宗教画

入手方法

『クロノス石塔群』(→P.410)の試練をすべて踏破する



サブイベント 8



支援品

支援品とは、クライヴの活動に共感する人や感謝する人たちからの贈り物。隠れ家に届いたさまざまな支援品を受け取って、戦いに役立てるといい。

❯ はじめられる時期　Ⅳ-3「暗雲来たりて」でマーサの宿の問題を解決してガブと話したあと

名声と支援品

Ⅳ-2「新たな隠れ家」を開始したあとは、下の表の方法で名声を得られる。名声が特定の高さまで上がると、Ⅳ-3「暗雲来たりて」で開放される「支援品窓口」で、支援品を受け取れるのだ。なお、支援品窓口ではクライヴに対する世間の評判を確認できるが、この評判は名声の高さによって変化する(右の表を参照)。

名声を得る方法

方法	1回あたりの量	すべて行なったときの合計量	詳細
クエストを達成する	5～50	2145	P.332～P.371
リスキーモブを倒す	10～60	955	P.373～P.388

名声と世間の評判の対応

名声	世間の評判
0～44	睡る熾火
45～134	希望の火焔
135～409	闇夜を照らす燎火
410～904	深意の炎
905～1634	立ち昇る火柱
1635～2364	燃え盛る炬火
2365～2849	人々を包む煖炉の炎
2850以上	新しい世界の灯火

支援品リスト

名前	必要な名声	支援品の内容	
		ストーリーフォーカス/アクションフォーカス	ファイナルファンタジーチャレンジ
貴婦人からの支援品	15	ヴァレーアカネ×20、丈夫な皮×20、鉄生糸×20、アビリティポイント400	ヴァレーアカネ×40、丈夫な皮×40、鉄生糸×40、アビリティポイント400
衛兵団からの差し入れ	45	メテオライト	メテオライト+
綺麗な布に包まれた寄贈品	85	バーサーカーリング	バーサーカーリング
▼名声が100以上になると増える支援品			
旅の吟遊詩人より	135	楽譜《在りし日のロザリス》、古めかしいクリスタル	楽譜《在りし日のロザリス》、古めかしいクリスタル×2
行商人からの謝礼	205	クレリックメダリオン+	クレリックメダリオン+
ダリミルから感謝のしるし	295	ダイヤウルフアンクレット	ダイヤウルフアンクレット
▼名声が350以上になると増える支援品			
支援者からの物資	410	茨貝の殻×25、デザートローズ×15、アビリティポイント800	茨貝の殻×50、デザートローズ×30、アビリティポイント800
ノースリーチで託された品	550	メテオライト×2	メテオライト+×2
信仰深き教徒の幣物	715	ハイクレリックメダリオン	ハイクレリックメダリオン
▼名声が850以上になると増える支援品			
露天商の贈呈品	905	魔物の牙×40、丈夫な皮×30、鉄生糸×30、アビリティポイント1500	魔物の牙×80、丈夫な皮×60、鉄生糸×60、アビリティポイント1500
ボクラドからの贈り物	1120	楽譜《リスキーモブとの戦い》、琥珀	楽譜《リスキーモブとの戦い》、琥珀×2
お近づきの心づけ	1360	プライミングタリスマン	プライミングタリスマン
▼名声が1550以上になると増える支援品			
ファイアビュート商人団宛の荷物	1635	クラッチ鉱×20、戦鉱石×50、魔法灰×50、アビリティポイント2500	クラッチ鉱×40、戦鉱石×100、魔法灰×100、アビリティポイント2500
教団員の献上品	1965	スウィフトショットリング	スウィフトショットリング
外大陸の支持者より	2365	源氏の小手	源氏の小手
差出人不明の手紙	2850	楽譜《屈強な敵との戦い》、遺跡の欠片	楽譜《屈強な敵との戦い》、遺跡の欠片×2

サブイベント 9

ハルポクラテスの備忘録



クライヴが各地で見聞した知識は、ハルポクラテスの備忘録に蒐集される。備忘録に記された人物や地理などの解説を読んで、ヴァリスゼアへの理解を深めよう。

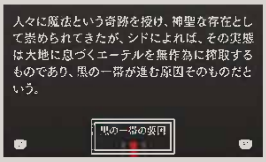
はじめられる時期　II-2「シドという男」でタルヤと話したあと

キーワード

ハルポクラテスの備忘録では、キーワード(項目)が4つのカテゴリーに分類されている。右記のことを行なうと、閲覧できるキーワードが増えていくので、隠れ家にもどったときはハルポクラテスに話しかけて、内容を確認してみるといい。

閲覧できるキーワードを増やす方法

- メインストーリーやクエストを進める
- 特定の人と話す
- 特定の敵を倒す
- エンディングを迎える



⬆特定のキーワードは、解説がいくつかのページに分かれている。

知識レベル

ハルポクラテスの知識にはレベルがあり、備忘録のキーワードが増えるにつれて上がっていく。知識レベルが上がったときには「とっておきのキーワード」を閃いて、下の表のキーワード(または解説のページ)が新たに追加されるのだ。



⬅備忘録にキーワードが記録されるとゲージが増加し、満タンになれば知識レベルが上がる。

それぞれの知識レベルで閃くとっておきのキーワード

※( )内は追加される解説のページの名前

知識レベル	とっておきのキーワード
Lv.1 知識の収集家	—
Lv.2 博学の読書人	[世界と事象]大陸暦
	[世界と事象]魔法生物
Lv.3 生き字引	[世界と事象]大陸協約
	[世界と事象]ロザリアの建国者
Lv.4 碩学の老師	[地理と情勢]黒翼騎士団
	[地理と情勢]クレイク・ロイスト
	[地理と情勢]ドレイクアイ
Lv.5 歴史学者	[世界と事象]マザークリスタルのコア(防衛機構)
	[世界と事象]失われたマザークリスタル
	[世界と事象]ギル
	[世界と事象]アダマンタイト
Lv.6 絢爛たる大学者	[地理と情勢]ロザリア・ダルメキア同盟
	[地理と情勢]ゼメキス
	[地理と情勢]ギルバート商教会
	[地理と情勢]三国同盟
	[世界と事象]魔導
Lv.7 ヴァリスゼアの語り部	[登場人物]バルナバスの母(真相)
	[登場人物]歴史学者モース(ハルポクラテスとの関係)
	[地理と情勢]ゼメキス大瀑布(真相)
	[地理と情勢]外大陸(伝承)
	[地理と情勢]ドレイクホーン
	[地理と情勢]魔導大戦
	[地理と情勢]マリアス教(真相)
	[世界と事象]クリスタル神殿(真相)
	[世界と事象]遺物(真相)
MASTER 大賢者	[地理と情勢]幻想の塔(真相)
	[地理と情勢]ゼメキスの悲劇(真相)
	[世界と事象]ドミナント(真相)
	[世界と事象]空の文明(真相)
	[世界と事象]アルテマの文明
	[世界と事象]アレテ・ストーン(真相)
	[世界と事象]オベリスク(真相)
	[世界と事象]ゼメキスの民
	[世界と事象]救世の預言
	[世界と事象]アルテマの眷属(真相)
	[世界と事象]歴史学者モースの筆録(ハルポクラテスとの関係)

サブイベント 10

ヴィヴィアンレポート



クライヴたちの隠れ家では、軍事学者ヴィヴィアンがまとめたレポートを閲覧できる。彼女が以前に解説してくれた「情勢解説」を、もう一度聴くことも可能だ。

› はじめられる時期　Ⅳ-2「新たな隠れ家」でヴィヴィアンと話したあと

「主要人物」と「世界情勢」

ヴィヴィアンレポートに記録される情報は、「主要人物」と「世界情勢」の2種類。どちらも、これまでに世界で起きた大きな出来事（事項）ごとに、メインストーリーの時系列に沿って解説を見ることができる（下の表を参照）。

事項のマークの意味

- （赤）…「主要人物」で情報を確認できる
- （青）…「世界情勢」で情報を確認できる
- （赤・青）…「主要人物」と「世界情勢」の両方で情報を確認できる

主要人物



物語に登場したおもな人物たちの関係性を表した相関図。それぞれの人物のくわしい解説も表示される。

世界情勢



世界の状況とクライヴたちの動向がまとめられた地図。国や重要な拠点などの情報も読める。

「主要人物」や「世界情勢」で情報を確認できる事項

大陸暦	事項	確認できる情報	
860年	フェニックスゲートへ	主要人物	世界情勢
	炎の夜の惨劇	主要人物	世界情勢
	ロザリア統合	―	世界情勢
873年	ニサ峡谷の戦い	主要人物	世界情勢
	密偵部隊の暗躍	主要人物	―
	ノルヴァーン砦へ	主要人物	世界情勢
	ガルーダの暴走	主要人物	世界情勢
	ベレヌス戦役	主要人物	世界情勢
	キングスフォールの救出劇	主要人物	世界情勢
	変わりゆくロザリア	主要人物	世界情勢
	イーストプール壊滅	主要人物	世界情勢
	皇都オリフレムへ	主要人物	―
	ドレイクヘッド消滅	主要人物	世界情勢
	ザンブレクのクリスタル自治領侵攻	―	世界情勢
878年	緊迫する世界	―	世界情勢
	二代目シド	主要人物	―
	クリスタル自治領をめぐる戦い	―	世界情勢
	黒騎士によるベアラー粛清	主要人物	世界情勢
	クリスタル自治領の行方	―	世界情勢
	種火の守り手	主要人物	―
	ベアラー粛清への抵抗	―	世界情勢
	ドレイクブレス消滅	主要人物	世界情勢
878年	フーゴによるロザリス襲撃	―	世界情勢
	旧都ロザリスにて	主要人物	世界情勢
	停戦	主要人物	世界情勢
	ダリミル宿場にて	主要人物	―
	ドレイクファング消滅	主要人物	世界情勢
	沈黙するウォールード	―	世界情勢
	新たなる旅路	主要人物	世界情勢
	オリヴィエの神皇即位	主要人物	世界情勢
	ボクラド市場にて	主要人物	―
	ディオンの反乱	主要人物	世界情勢
	ドレイクテイル消滅	主要人物	世界情勢
	空の異変	主要人物	世界情勢
	カンベルの危機	―	世界情勢
	不死鳥教団	主要人物	―
	血塗れの議事堂	―	世界情勢
	カンベルでの戦い	主要人物	世界情勢
	エンタープライズ	主要人物	―
	ナルディア海域での戦い	主要人物	世界情勢
	動き出すウォールード	主要人物	世界情勢
	行く手を阻む障壁	主要人物	世界情勢
	王都ストーンヒルへ	主要人物	世界情勢
	ドレイクスパイン消滅	主要人物	世界情勢
	オリジン浮上	主要人物	世界情勢

リードレベルデザイナー

松浪保之

Yasuyuki Matsunami

代表作 FFXIII、FFXV、FF零式、バイオハザード2(発売元：カプコン)

Q ご自身が担当した作業内容を教えてください。

A フィールドやステージといった『FFXVI』の全世界のレベルデザイン(マップの形状や敵の配置などの設定)と、それらの実装および監修です。

Q レベルデザインにおいて、大陸や国ごとのコンセプトはどのように差別化しましたか?

A ヴァリスゼアの世界中をめぐって冒険が進むので、世界旅行をしているかのような感覚を味わってもらおうと思い、背景だけでなく生息するモンスターなども、大陸や国ごとに特色を持たせました。

Q 本格アクションRPGとなった今作で、とくに意識した部分はありますか?

A これまでに携わってきた『FFXV』や『FF零式』もアクションがベースの作品でしたから、改めて意識したことはないのですが、今作はバトルでコンボをつないだり敵を上空に打ち上げたりという要素が多かったので、それらを邪魔しないようにマップの設計には気を使いました。

Q 意外な意図をこめた部分を教えてください。

A フィールドやステージにいる敵は、ただ単にポンッと出現させるのではなく、クライヴがやってくる直前まで何かを考えてその場所で過ごしていたと感じられるように、ひとつずつシチュエーションを作りこんでいきました。

Q 今回の作品でもっとも楽しんでほしいところは?

A 遊ぶたびに何らかの新たな発見があるように、こまかいところまで作りこんでいるので、プレイモードを変えながら周回プレイをくり返して、いろいろなところを見ていってください。

自分だけが知っている本作の秘密

今作は戦場のシーンが多いですが、そこに倒れている兵士たちひとりひとりにも物語があって、シーンの制作担当者が「彼はこんな傷を受けてここで息絶えた」などの設定を妄想しながら配置しています。自分が昔、『バイオハザード』シリーズに携わっていたこともあり、登場するキャラクターがどうやって死んだのかは、物語を語るうえで大事にしている部分なのです。

リードライティングアーティスト

千葉知樹

Tomoki Chiba

代表作 FFXI、FFXIV、ゼノギアス、クロノ・クロス、ドラゴンクエストビルダーズ

Q ご自身が担当した作業内容を教えてください。

A ライティングチームのリーダーとして、各種のライティングやカラーグレーディング(画像や映像の色彩の調整)などの作業を行ないました。おもにサブリーダーがカットシーンライティングを担当し、自分はマップライティングの方向性の決定や品質管理、制作管理を受け持っています。

Q 今回のライティングにおけるコンセプトは?

A 開発当初から「リアルを感じられる」ことがテーマのひとつとしてあったので、コンセプトアートの世界観と実際にでき上がってきたものを照らし合わせ、臨場感がある場面になるようなライティングをすることを念頭に置いていました。

Q ディレクターとの作業で印象的だったことは?

A マップライティングのチェックのときに、ディレクターがかならずと言っていいほどクライヴの『ライジングフレイム』や『スカーレットサイクロン』を連発し、くり出される炎の色味や明るさを確認していたこと。攻撃を連発されるたびに「OKなのか?リテイクがあるか?」とドキドキしてました。

Q 開発中の忘れられない思い出を教えてください。

A ゲーム内に出てくるたいまつなどの火の明るさを決めるため、夏の夜に撮影所を借りて、ライティングチーム、VFXチーム、グラフィックスプログラムチームのメンバーやアートディレクターと、汗だくになりながら火のデータを計測しました。ゲーム内の火を見ると、その思い出がよみがえります。

Q 今回の作品でもっとも注目してほしいところは?

A メインストーリーのカットシーンはかなりのボリュームですが、カットシーンライティングの担当者が細部までこだわっていて良い仕上がりになっているので、ぜひ注目してほしいです。

自分だけが知っている本作の秘密

シドの私室の奥にはミドが使っていた部屋があって、ベッドのそばの壁にミドが描いた落書きが残っています(→P.708)。この落書きは、そのままだと暗くて見えづらかったので、ロウソクを置いてライティングしました。



アニメーター

三谷豪右

Goyu Mitani

代表作 モンスターハンター4G(発売元:カプコン)、星のカービィ スターアライズ(発売元:任天堂)

Q 過去のFFシリーズ作品を参考にした部分や、変えようとした部分はありましたか?

A フェニックスゲートが襲撃される場面で竜騎士が月をバックに立つ姿は、『FFIV』のタイトルロゴにもあるカインのポーズを参考にしました。なお、『FFXIV』の竜騎士は槍を両手で持っていますが、今作の竜騎士は片手で槍を構えています。これは、今作では竜騎士が敵としてのみ登場し、プレイヤーが正面から姿を見るケースが多いので、そのときに見映えのいいポーズになるようにしたためです。

Q モーションの作成が大変だったキャラクターは?

A もっとも大変だったのはクライヴです。FFシリーズの新しい主人公として、見た目や個性、生い立ちも踏まえて「クライヴならどのように剣を振るか」を考え、コンボから作りはじめましたが、すべてのアクションが完成したあと、品質を上げるためにコンボを作り直しました。ちなみに、青年期のクライヴは操作できるパートだけで約1500以上のモーションを用意しています。これだけの数を作れたのは、優秀なスタッフたちの協力のおかげです。

Q 開発中の忘れられない思い出を教えてください。

A 揺れている地面を歩くアニメーションを制作するためにモーションキャプチャーを行なったのですが、ふつうの場所だとアクターが自分で揺れるしかなく、どうしても酔っ払いが歩いているような動きになってしまいます。いろいろ試した結果、腰のベルトの左右にひもを付け、両側からそれを引っ張られながら歩くという方法にたどり着きました。ひもを引く力加減が難しくて何度も失敗しましたが、納得のいくモーションが撮影できたとき、スタジオのスタッフ全員から笑いが起きたのを覚えています。

自分だけが知っている本作の秘密

幼少期のジルがトルガルを抱きかかえているときのモーションは、スタジオにあったチョコボのぬいぐるみをトルガルに見立てて撮影しました。皓々の砲滅士などが持つ砲筒も撮影用に模型を作ったのですが、大きくて場所をとるため現在は解体されています。

アニメーター

上田 克

Suguru Ueda

代表作 『Another Century's Episode』シリーズ(発売元:バンダイナムコエンターテインメント)、ダークソウルII、アーマード・コアVI(以上、発売元:フロム・ソフトウェア)

Q ご自身が担当した作業内容を教えてください。

A おもにバトルやイベントシーンの召喚獣のモーション制作と管理を行ないました。ゲーム冒頭のフェニックスvsイフリート、序盤のガルーダ戦、終盤のアルテマ・プライム戦などを担当していて、これらのイベントは自分の趣味が全開になっています。

Q 召喚獣の動きを作るうえで意識したことは?

A 今回はかなりアニメ寄りの演出を多用したと思います。非常に強いパースをつけたり、動作の溜めや詰めを極端にしたりして、ケレン味のあふれる絵になるように意識した部分が多いですね。

Q モーションを作りにくかった召喚獣はいますか?

A 関節数が多いキャラクターはモーションを作りづらいものなのですが、今作では首や尻尾が長いうえに羽の構造が複雑なバハムートが作りにくかったです。ガルーダも、羽ばたくときに4枚の羽が干渉し合わないようにするのが大変でしたね。その点イフリートは、ほぼ人型でいつもどおりの感じで作れたので、厳しい作業のなかの癒しになりました。

Q 今回新しく導入した技術はありますか?

A ケレン味の強いアクションやカメラワークにふさわしい絵作りを突き詰めるときには、新しい技術よりも昔ながらの手法のほうが役に立ちました。結果としてモーションキャプチャーすら使わずに、アニメーションをひたすら手作業で制作するという泥臭いことをやっています。力業って最高ですね。

Q 開発中のおもしろいエピソードを教えてください。

A 初期のころに仮で配置したNPCのなかに、メインディレクターの高井(高井 浩氏)の顔をしたキャラクターが何人かいました。最終的には全員別の顔になりましたが、ひとりくらい残しておいたら結構話題になったんじゃないかなと思ってます。

自分だけが知っている本作の秘密

ガルーダ戦には、最後の大爆発のあと、満身創痍のガルーダにイフリートがトドメを刺すパートがあったんです。「表現の限界にチャレンジするぜ」みたいなスタンスで作った結果、かなり凄惨な内容に仕上がってNGとなりました。

VFXディレクター
佐藤修一 Shuuichi Satou

代表作 FFX、FFXIII、FFXIV、クロノ・クロス、キングダム ハーツ、キングダム ハーツII、すばらしきこのせかい、ドラゴンクエストビルダーズ

Q 今回のVFX全般におけるコンセプトは?
A かなりシリアスな世界観なので、なるべく記号的な要素が目立たない形にすることを念頭に置きました。ただ、プレイヤーにゲーム的な情報を伝える役割のVFXもあるので、そういったものは周囲から浮きすぎないように注意したつもりです。また、巨大な召喚獣同士が戦うスケール感を損なわないという点にも気をつけていて、そのために怪獣や巨大ヒーローが出てくる映像作品を見て、煙やガレキの描写などを研究しているスタッフもいましたね。
Q 意外な意図をこめた部分はありますか?
A オーディンは闇の召喚獣なので、アビリティのエフェクトは黒と赤の組み合わせをベースに構成していますが、『斬鉄剣Lv.5』は「切断」という本領が発揮される意味をこめて、ほかとはちがう青白い発光表現にしました。また、表現的な事情や仕様上、キャラクターの切断表現は難しかったので、オーディンの刻印が真っぷたつになることでそれを暗示する形にしています。
Q 開発中の忘れられない思い出を教えてください。
A 夜中にひとりでアルテマリアス戦のVFXの作業をしていたとき、それまで無音だったイベントシーンで突然ガブの「クライヴーッ!」という大絶叫が流れ、のけぞって驚いた記憶が残ってます。ボイスがいつ実装されるかは知らされてないので、急に声が入ってビックリさせられることがあるんですよ。
Q 今回の作品でもっとも注目してほしいところは?
A VFXとは関係ありませんが、テストプレイ中にアナベラの日本語ボイスを聞き、その演技に心をつかまれてしまいまして。アナベラの存在感とか態度、感情、表情といったキャラクター性が、声によってすごく引き立てられていたのが印象的でした。物語の終盤なんかはとくに……。それぐらい声の演技に心揺さぶられたので、注目してほしいです。

自分だけが知っている本作の秘密
かなり初期のころ、トルガルの毛が放射状に長く伸びてしまうというバグが発生し、モコモコで丸っこくてかわいい姿になっていました。

リードシネマティックVFXアーティスト
大野茂幸 Shigeyuki Ohno

代表作 FFX、FFXV、チョコボの不思議なダンジョン、聖剣伝説 レジェンド オブ マナ、キングダム ハーツIII

Q ご自身が担当した作業内容を教えてください。
A メインストーリーやクエストのカットシーンで表示されるVFXの作成や進行の管理を担当しました。
Q 今回のVFXにおけるコンセプトは?
A 召喚獣については、怪獣映画を参考にしてハデに作ることを最初に決めました。ただし、過去の作品での印象を大きく変えるのではなく、FFファンのみなさんの記憶に残っているような演出を踏襲し、それをスケールアップする方向で作っています。
Q VFXにおいて、大陸や国ごとに特徴づけをするようなことはありましたか?
A 地面の質感には注意していました。とくに黒の一帯の砂をつかむシーンでは、色を調整するだけでなく、砂が風に舞う動きからも枯渇した大地のイメージを感じられるように配慮しています。
Q エフェクトを作るうえで注意した点は?
A バトルには出てこないカットシーンだけの魔法では、イメージを自由にふくらませて作ることもありましたが、エーテルの青い粒子や霧といった『FFXVI』の世界観にもとづく表現については、ルールから外れてしまわないように気をつけました。
Q カットシーン中のエフェクトと、バトル中のエフェクトでは、制作時に何かちがいはありますか?
A バトル中のエフェクトとちがって、カットシーン中のエフェクトは同じものが何度も表示されることはありません。ですが、一瞬のビジュアルが画面の印象を左右することに変わりはないので、少しでもムダな部分がないように意識して作っています。
Q 開発中の忘れられない思い出を教えてください。
A ディレクターたちと年代が近いこともあり、仕様の説明のときに、子どものころに見たアニメや特撮などを例にあげて話を進めてしまい、世代のちがうスタッフを置き去りにしたことが多々ありました。

自分だけが知っている本作の秘密
飼っていたイヌが火のついたポイ捨てのタバコを踏んで悲鳴をあげたことがあったので、魔法で燃えたあとの地面をトルガルが歩く場面では、絶対に火を踏ませないようにしています。

CHAPTER 5

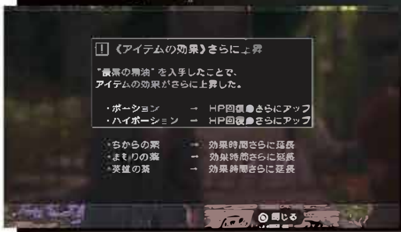
アイテム

ITEM

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA







アイテムの基礎知識

鍛冶屋とショップの仕組みや消費アイテムの強化方法など、知っておきたいアイテムの知識を解説する。ファイナルファンタジーチャレンジ限定の情報も必見だ。

鍛冶屋(ブラックソーン工房)

メインストーリー II-2「シドという男」でブラックソーンに舶来のラム酒を渡したあとは、鍛冶屋が利用可能になる。鍛冶屋では、おもにマテリアルを素材として、「装備の作成」で新たな武器・腰帯・腕輪を作ったり、「装備の強化」で店売りの武器・腰帯・腕輪の性能を高めたりできるのだ(詳細は右の表を参照)。なお、鍛冶屋で入手できる武器などの種類は、おもにメインストーリーの進行により増えていく。



↑同名の装備は、「+」のうしろの数字が大きいほど性能が高く、性能が最高のものには特別なマークがつく。ただし、+3以上の装備が手に入るのは、ファイナルファンタジーチャレンジの場合だけだ。

「装備の作成」と「装備の強化」の特徴

種類	特徴
装備の作成	◆ マテリアルを素材にする(一部の武器は、別の武器も素材にする) ◆ ショップで売られている装備の+1(ファイナルファンタジーチャレンジでは+4)を作成できる ◆ ショップで売られていない装備も作成できる(一部の装備は特定のだいじなものが必要)
装備の強化	◆ ベースとなる装備(ショップで売られているもの、またはそれらの+1や+4)とマテリアルを素材にする ◆ ベースとなる装備を+1や+2(ファイナルファンタジーチャレンジでは+4や⚒)に強化できる ◆ +1や+4の装備については、「装備の作成」よりも「装備の強化」のほうが、入手時に必要なマテリアルの数が少なくてすむ



↑特定のクエストでは、達成時に設計書が手に入り、新たな装備を作成できるようになることも。

アクセサリの強化

プレイモードがファイナルファンタジーチャレンジの場合は、「装備の強化」でアクセサリも強化可能になる。ごく一部の例外をのぞき、同じアクセサリ2個を素材とすることで、より性能が高いものを入手できるのだ。このプレイモードでは、強化前のアクセサリすべてをショップで購入できるため(詳細は右ページを参照)、それまでのプレイで入手しそこねたものがあっても、強化を行なえる。



← II-3「ドミナントの行方」の終了まぎわから、多数のアクセサリが強化可能になる(強化できる種類は物語の進行に応じて増加)。

消費アイテムの効果や最大所持数の変化

特定のだいじなものを入手すると、消費アイテムの効果がアップしたり最大所持数が増加したりする。くわしくは右の表のとおりで、最終的に回復量や効果時間は初期状態の1.2～1.4倍、最大所持数は初期状態の約2倍になるのだ。なお、該当するだいじなものは、「つよくてニューゲーム(→P.200)」で引き継がれる。



⬆拡張薬鞄を入手したデータで「つよくてニューゲーム」をはじめた場合は、物語序盤から消費アイテムの最大所持数が多い。

消費アイテムの効果の変化

名前	初期状態	クエスト32「良薬は口に得難し」で良薬の精油を入手したあと	クエスト69「良薬はさらに得難し」で優薬の精油を入手したあと
▼HPの回復量が増加			
ポーション	最大HPの20%	最大HPの24%	最大HPの28%
ハイポーション	最大HPの40%	最大HPの48%	最大HPの56%
▼効果時間が延長			
ちからの薬	60秒	66秒	72秒
まもりの薬	90秒	99秒	108秒
英雄の薬	30秒	33秒	36秒

消費アイテムの最大所持数の変化

名前	初期状態	クエスト44「大工房増進せよ」で改良薬鞄を入手したあと	クエスト72「大工房躍進せよ」で拡張薬鞄を入手したあと
ポーション	4	6	8
ハイポーション	3	4	5
ちからの薬	2	3	4
まもりの薬	2	3	4

ショップの在庫

各地のショップでは、商品のアイテムごとに在庫の数が決まっており、在庫が尽きると、その店では売り切れになる(最大所持数に達していなければ、ほかのショップで買うことは可能)。各種の武器や楽譜などのように、在庫が1個しかないアイテムも多いが、下記のものは1ヵ所のショップで複数個購入できるのだ。

各ショップで在庫が2個以上あるアイテム

アイテム	在庫
消費アイテム(ラストエリクサーをのぞく)、戦鉱石、魔物の牙、鉄生糸、丈夫な皮、魔法灰	∞
デザートローズ、ヴァレーアカネ、茨貝の殻、クラッチ鉱	99(※1)
クライヴたちの隠れ家のメテオライト、メテオライト+	10
ファイナルファンタジーチャレンジでの各種アクセサリ(※2)	3

※1……クライヴたちの隠れ家では「∞」
※2……ロストウィング、イーストプール、ムーア、アンバー、ラザロ街のアクセサリと、クライヴたちの隠れ家のチャネラーイヤリングをのぞく

販売アクセサリの追加

以下の条件をすべて満たすと、各地のショップで多数のアクセサリが新たに売り出される。条件を満たす前から販売されていたものを含めると、強化可能なアクセサリがひととおり購入できるようになるので、アクセサリを強化するための材料集めなどに利用するといいだろう。ただし、大半のアクセサリの購入価格は数万ギル以上と非常に高額なため、必要なものだけ買うようにしたい。

各地のショップにアクセサリが追加される条件

- プレイモードをファイナルファンタジーチャレンジに設定している
- クエスト90「白銀の君」と91「老師の想いを胸に」を達成する(→P.369)
- 『支援品』(→P.432)で名声を2850以上にする(世間の評判を「新しい世界の灯火」にする)
- 『クロノス石塔群』(→P.410)の試練をすべて踏破する

アイテムリスト

本作には、650種類以上(名前に「+」や数値などが付く強化版をのぞいても400種類近く)のアイテムが存在する。入手が難しいものもあるので、ひととおりデータを確認しておきたい。

リストの見かた

※武器と腰帯と腕輪は「せいとん」をしたときの下から順、消費アイテムはショップの並び順、それ以外は「せいとん」をしたときの上から順に掲載。ただし、名前や効果の内容が同じで性能が異なるものは性能が低い順に並べているほか、特別な装備は種別内の最後に掲載している



❶**名前**……アイテムの名前と入手できるプレイモードのマーク。だいじなものとクエストアイテムは、基本的にどのプレイモードでも入手できるため、マークを省略している(特定のプレイモードでしか手に入らないものは❹「入手方法」に対応するマークを記載)。

❷**ステータスの上昇量**……装備したときの各種ステータスの上昇量。

❸**価格**……ショップで売買するときの価格。一部のアイテムはプレイモードに応じて金額が変化するため、それぞれの価格を記載している。「——」のものは売買できない。

❹**入手方法**……アイテムの入手方法。マークの意味は以下のとおり。

- 店…そのアイテムを販売するショップがある場所。メインストーリーの特定の時期以降にのみ販売している場合は、その時期を( )内に記載している
- 宝…そのアイテムが入った宝箱がある場所
- 拾…そのアイテムをキラキラした欠片から拾える場所
- 敵…そのアイテムをドロップする、またはバトル後の報酬で入手できる敵
- 作成 強化…そのアイテムを鍛冶屋で作成・強化するときに必要となる素材。メインストーリーの特定の時期以降にのみ作成や強化が行なえる場合は、その時期を( )内に記載している。「(作成と同じ)」は、時期が「装備の作成」と同じであることを表す
- クエ…そのアイテムを、進行の途中または達成時の報酬で入手できるクエスト
- サブ…そのアイテムを入手できる、クエスト以外のサブイベント
- 他…上記以外の入手方法

❺**効果**……装備したり使ったりしたときの効果。

❻**そのマテリアルを使う装備**……そのマテリアルを「装備の作成」または「装備の強化」の素材として使う装備。

武器 Weapon

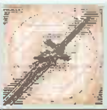
	名前	攻撃力	ウィル	購入価格	売却価格
	SF AF ザンブレク軍用剣	75	75	—	50
		入手方法 他 クライヴの初期装備			
	FF ザンブレク軍用剣+	325	325	—	250
		入手方法 他 クライヴの初期装備			
	SF AF インヴィクタス	165	165	—	1000
		入手方法 他 Ⅲ-4「北へ」でイーストプールに入る			
	FF インヴィクタス+	415	415	—	5000
		入手方法 他 Ⅲ-4「北へ」でイーストプールに入る			
	SF AF ブロードソード	80	80	500	250
		入手方法 店 シドの隠れ家、クライヴたちの隠れ家			
	SF AF ブロードソード+1	90	90	—	275
		入手方法 作成 凍った涙、戦鉱石×30 強化 ブロードソード、凍った涙、戦鉱石×5			
	FF FF ブロードソード+2	100	100	—	300
		入手方法 強化 ブロードソード+1、メテオライト			
	FF ブロードソード+3	330	330	2500	1250
		入手方法 店 シドの隠れ家、クライヴたちの隠れ家			
	FF ブロードソード+4	340	340	—	1375
		入手方法 作成 凍った涙+、戦鉱石×60 強化 ブロードソード+3、凍った涙+、戦鉱石×10			
	FF ブロードソード⚡	350	350	—	1500
		入手方法 強化 ブロードソード+4、メテオライト+			
	SF AF ロングソード	95	95	700	350
		入手方法 店 シドの隠れ家(Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)など			
	SF AF ロングソード+1	105	105	—	375
		入手方法 作成 地竜の鱗、戦鉱石×42、竜の尖爪(Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと) 強化 ロングソード、地竜の鱗、戦鉱石×7、竜の尖爪(作成と同じ)			
	AF AF ロングソード+2	115	115	—	400
		入手方法 強化 ロングソード+1、メテオライト(Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)			
	FF ロングソード+3	345	345	3500	1750
		入手方法 店 シドの隠れ家(Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)など			
	SF ロングソード+4	355	355	—	1875
		入手方法 作成 地竜の鱗+、戦鉱石×84、竜の尖爪+(Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと) 強化 ロングソード+3、地竜の鱗+、戦鉱石×14、竜の尖爪+(作成と同じ)			
	SF ロングソード⚡	365	365	—	2000
		入手方法 強化 ロングソード+4、メテオライト+(Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)			

名前	攻撃力	ウィル	購入価格	売却価格	入手方法
 SF AF **バスタードソード**	110	110	1000	500	入手方法 店 シドの隠れ家（II-7「嵐の兆し」でガブと合流したあと）など
SF AF **バスタードソード＋1**	120	120	—	550	入手方法 作成 嵐の目、戦鉱石×55、魔法灰×10（II-7「嵐の兆し」でガブと合流したあと） 強化 バスタードソード、嵐の目、戦鉱石×5、魔法灰×5（作成と同じ）
SF AF **バスタードソード＋2**	130	130	—	600	入手方法 強化 バスタードソード＋1、メテオライト、戦鉱石×10、魔法灰×10（II-7「嵐の兆し」でガブと合流したあと）
FF **バスタードソード＋3**	360	360	5000	2500	入手方法 店 シドの隠れ家（II-7「嵐の兆し」でガブと合流したあと）など
FF **バスタードソード＋4**	370	370	—	2750	入手方法 作成 嵐の目＋、戦鉱石×110、魔法灰×20（II-7「嵐の兆し」でガブと合流したあと） 強化 バスタードソード＋3、嵐の目＋、戦鉱石×10、魔法灰×10（作成と同じ）
FF **バスタードソードⓊ**	380	380	—	3000	入手方法 強化 バスタードソード＋4、メテオライト＋、戦鉱石×20、魔法灰×20（II-7「嵐の兆し」でガブと合流したあと）
 SF AF **大地の剣**	140	140	1500	750	入手方法 店 シドの隠れ家（III-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと）など
SF AF **大地の剣＋1**	150	150	—	800	入手方法 作成 鎖の輪、戦鉱石×90、タウルスのたてがみ（III-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと） 強化 大地の剣、鎖の輪、戦鉱石×15、ヴァレーアカネ×5（作成と同じ）
SF AF **大地の剣＋2**	160	160	—	850	入手方法 強化 大地の剣＋1、メテオライト×2、タウルスのたてがみ（III-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと）
FF **大地の剣＋3**	390	390	7500	3750	入手方法 店 シドの隠れ家（III-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと）など
FF **大地の剣＋4**	400	400	—	4000	入手方法 作成 鎖の輪＋、戦鉱石×180、タウルスのたてがみ＋（III-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと） 強化 大地の剣＋3、鎖の輪＋、戦鉱石×30、ヴァレーアカネ×10（作成と同じ）
FF **大地の剣Ⓤ**	410	410	—	4250	入手方法 強化 大地の剣＋4、メテオライト＋×2、タウルスのたてがみ＋（III-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと）
 SF AF **プラチナソード**	200	200	2000	1000	入手方法 店 クライヴたちの隠れ家（V-1「決断」開始後）など
SF AF **プラチナソード＋1**	210	210	—	1050	入手方法 作成 液状の炎、戦鉱石×200、魔法灰×40（V-1「決断」開始後） 強化 プラチナソード、液状の炎、戦鉱石×120、魔法灰×20（作成と同じ）
SF AF **プラチナソード＋2**	220	220	—	1100	入手方法 強化 プラチナソード＋1、メテオライト×4、竜の尖爪（V-1「決断」開始後）
FF **プラチナソード＋3**	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5000	入手方法 店 クライヴたちの隠れ家（V-1「決断」開始後）など

名前	攻撃力	ウィル	購入価格	売却価格	入手方法
 FF プラチナソード+4	460	460	—	5250	作成 液状の炎+、戦鉱石×400、魔法灰×80(V-1「決断」開始後) 強化 プラチナソード+3、液状の炎+、戦鉱石×240、魔法灰×40(作成と同じ)
FF プラチナソード(U)	470	470	—	5500	強化 プラチナソード+4、メテオライト+×4、竜の尖爪+(V-1「決断」開始後)
 SF AF エンハンスソード	230	215	2500	1250	店 クライヴたちの隠れ家(VI-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと)など
SF AF エンハンスソード+1	240	225	—	1300	作成 憤怒の土塊、戦鉱石×225、魔法灰×75(VI-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと) 強化 エンハンスソード、憤怒の土塊、戦鉱石×132、魔法灰×43(作成と同じ)
SF AF エンハンスソード+2	250	235	—	1350	強化 エンハンスソード+1、メテオライト×4、骨の首飾り(VI-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと)
FF エンハンスソード+3	480	480	12500	6250	店 クライヴたちの隠れ家(VI-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと)など
FF エンハンスソード+4	490	490	—	6500	作成 憤怒の土塊+、戦鉱石×450、魔法灰×150(VI-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと) 強化 エンハンスソード+3、憤怒の土塊+、戦鉱石×264、魔法灰×86(作成と同じ)
FF エンハンスソード(U)	500	500	—	6750	強化 エンハンスソード+4、メテオライト+×4、骨の首飾り+(VI-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと)
 SF AF ダイヤソード	245	245	3000	1500	店 クライヴたちの隠れ家(VI-3「慟哭の空」でホワイトドラゴンを倒したあと)、クリスタル自治領など
SF AF ダイヤソード+1	255	255	—	1600	作成 聖竜の骨、鎖の輪、丈夫な皮×90(VI-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと) 強化 ダイヤソード、聖竜の骨、鎖の輪、丈夫な皮×52(作成と同じ)
SF AF ダイヤソード+2	265	265	—	1700	強化 ダイヤソード+1、メテオライト×4、丈夫な皮×60(VI-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと)
FF ダイヤソード+3	495	495	15000	7500	店 クライヴたちの隠れ家(VI-3「慟哭の空」でホワイトドラゴンを倒したあと)、クリスタル自治領など
FF ダイヤソード+4	505	505	—	8000	作成 聖竜の骨+、鎖の輪+、丈夫な皮×180(VI-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと) 強化 ダイヤソード+3、聖竜の骨+、鎖の輪+、丈夫な皮×104(作成と同じ)
FF ダイヤソード(U)	515	515	—	8500	強化 ダイヤソード+4、メテオライト+×4、丈夫な皮×120(II-7「鳴動する世界」開始後)

名前	攻撃力	ウィル	購入価格	売却価格	入手方法
 SF AF ルーンブレイド	275	275	4000	2000	店 クライヴたちの隠れ家(Ⅶ-3「小さな希望」開始後)など
SF AF ルーンブレイド+1	285	285	—	2100	作成 血塗れの紋章、戦鉱石×280、魔法灰×280(Ⅶ-4「小さな希望」開始後) 強化 ルーンブレイド、血塗れの紋章、戦鉱石×180、魔法灰×180(作成と同じ)
SF AF ルーンブレイド+2				2200	強化 ルーンブレイド+1、メテオライト×6、魔法灰×120(Ⅶ-4「小さな希望」開始後)
FF ルーンブレイド+3	525	525	20000	10000	店 クライヴたちの隠れ家(Ⅶ-4「小さな希望」開始後)など
FF ルーンブレイド+4	535	535	—	10500	作成 血塗れの紋章+、戦鉱石×560、魔法灰×560(Ⅶ-4「小さな希望」開始後) 強化 ルーンブレイド+3、血塗れの紋章+、戦鉱石×360、魔法灰×360(作成と同じ)
FF ルーンブレイドΩ	545	545	—	11000	強化 ルーンブレイド+4、メテオライト+×6、魔法灰×240(Ⅶ-4「小さな希望」開始後)
 SF AF ディフェンダー	320	320	5000	2500	店 クライヴたちの隠れ家(Ⅷ-5「魔都騒乱」でアカシアの群れを倒したあと)、マザークリスタル・ドレイクスパインなど
SF AF ディフェンダー+1	330	330	—	2600	作成 獣王の拘束具、古代鉄、クラッチ鉱×40、戦鉱石×790(Ⅷ-6「オリジン」開始後) 強化 ディフェンダー、獣王の拘束具、古代鉄、戦鉱石×540(作成と同じ)
SF AF ディフェンダー+2	340	340	—	2750	強化 ディフェンダー+1、メテオライト×8、魔物の牙×400、クラッチ鉱×40(Ⅷ-6「オリジン」開始後)
FF ディフェンダー+3	570	570	25000	12500	店 クライヴたちの隠れ家(Ⅷ-5「魔都騒乱」でアカシアの群れを倒したあと)、マザークリスタル・ドレイクスパインなど
FF ディフェンダー+4	580	580	—	13000	作成 獣王の拘束具+、古代鉄+、クラッチ鉱×80、戦鉱石×1580(Ⅷ-6「オリジン」開始後) 強化 ディフェンダー+3、獣王の拘束具+、古代鉄+、戦鉱石×1080(作成と同じ)
FF ディフェンダーΩ	590	590	—	13750	強化 ディフェンダー+4、メテオライト+×8、魔物の牙×800、クラッチ鉱×80(Ⅷ-6「オリジン」開始後)
 SF AF FF サンゴの剣	185	185	1800	900	店 FF マーサの宿(Ⅴ-1「決断」開始後) 宝 SF AF マザークリスタル・ドレイクヘッド
FF サンゴの剣Ω				4500	宝 マザークリスタル・ドレイクヘッド
 SF AF FF 古代の剣	252	252	2300	1150	店 FF マーサの宿(Ⅴ-3「帰還」でミドと話したあと) 宝 SF AF ダルメキア共和国領:忘却の荒野
FF 古代の剣Ω	502	502	—	5750	宝 ダルメキア共和国領:忘却の荒野

	名前	攻撃力	ウィル	購入価格	売却価格	入手方法
	SF AF エクスカリバー	268	268	—	1700	作成 戦鉱石×300、グリマルキンの毛皮、ボムの魂、ヒヒイロカネ（クエスト 47「鍛冶師と切磋」達成後）
	FF エクスカリバー	518	518	—	8500	作成 戦鉱石×600、グリマルキンの毛皮+、ボムの魂+、ヒヒイロカネ（クエスト 47「鍛冶師と切磋」達成後）
	SF AF FF マサムネ	310	310	4500	2250	店 FF マーサの宿（Ⅷ-1「灰の大陸へ」開始後） 宝 SF AF ウォールード王国領：アンガー山峡
	FF マサムネ	560	560	—	11250	宝 ウォールード王国領：アンガー山峡
	SF AF ラグナロク	325	325	—	3000	クエ 71「鍛冶師と友と」
	FF ラグナロク	575	575	—	15000	クエ 71「鍛冶師と友と」
	SF AF ゴッターダメルン	375	375	—	3250	作成 ラグナロク、オリハルコン×3、黒鋼×2、原始の角笛（クエスト 71「鍛冶師と友と」達成後）
	FF ゴッターダメルン	625	625	—	16250	作成 ラグナロク、オリハルコン×3、黒鋼+×2、原始の角笛+（クエスト 31「鍛冶師と友と」達成後）
	SF AF ストームクライ	135	135	—	—	作成 ウィンドシャード（Ⅲ-1「重い枷」開始後）
	FF ストームクライ	385	385	—	—	作成 ウィンドシャード+（Ⅲ-1「重い枷」開始後）
	SF AF フレイムタン	180	180	—	—	作成 ストームクライ、ファイアシャード、メテオライト（Ⅲ-7「傾く世界で」でシドの私室に入ったあと）
	FF フレイムタン	430	430	—	—	作成 ファイアシャード+、ストームクライ、メテオライト+（Ⅲ-7「傾く世界で」でシドの私室に入ったあと）
	SF AF レヴィンボルト	195	195	—	—	作成 フレイムタン、ライトニングシャード、メテオライト×2（Ⅳ-2「新たな隠れ家」開始後）
	FF レヴィンボルト	445	445	—	—	作成 ライトニングシャード+、フレイムタン、メテオライト+×2（Ⅳ-2「新たな隠れ家」開始後）
	SF AF グラインドストーン	225	225	—	—	作成 レヴィンボルト、アースシャード、メテオライト×3（Ⅴ-3「帰還」でミドと話したあと）
	FF グラインドストーン	475	475	—	—	作成 アースシャード+、レヴィンボルト、メテオライト+×3（Ⅴ-3「帰還」でミドと話したあと）
	SF AF ブライトバーン	270	270	—	—	作成 グラインドストーン、ライトシャード、メテオライト×4（Ⅶ-1「鳴動する世界」開始後）
	FF ブライトバーン	520	520	—	—	作成 ライトシャード+、グラインドストーン、メテオライト+×4（Ⅶ-1「鳴動する世界」開始後）

名前	攻撃力	ウィル	購入価格	売却価格
 SF AF アイスブランド	300	300	―	―
	入手方法 作成 ブライトバーン、アイスシャード、メテオライト×6、魔法灰×200（Ⅷ-1「灰の大陸へ」開始後）			
FF アイスブランド	550	550	―	―
	入手方法 作成 アイスシャード+、ブライトバーン、メテオライト+×6、魔法灰×400（Ⅷ-1「灰の大陸へ」開始後）			
 SF AF エヴァーダーク	315	315	―	―
	入手方法 作成 アイスブランド、ダークシャード、メテオライト×8、魔物の牙×400（Ⅷ-4「魔都への道」開始後）			
[FF] エヴァーダーク	565	565	―	―
	入手方法 作成 ダークシャード+、アイスブランド、メテオライト+×8、魔物の牙×800（Ⅷ-4「魔都への道」開始後）			
 FF アルテマウェポン	700	700	―	―
	入手方法 作成 創世の言霊、エヴァーダーク、ゴッターダメルン			
 SF AF FF ブラッドソード	130	130	―	―
	入手方法 他 本作のコレクターズエディションの購入特典			
 SF AF FF ブレイブハート	130	130	―	―
	入手方法 他 本作のパッケージ版の早期購入特典、 ダウンロード版の予約特典			
 SF AF FF オニオンソード	160	160	―	―
	入手方法 他 2023年9月3日のアップデートを適用する			
 SF AF 訓練用の木剣	55	55	―	―
	入手方法 他 Ⅰ-3「ナイトの誇り」のあいだのみクライヴが装備する（Ⅰ-3終了時になくなる）			
[FF] 訓練用の木剣+	305	305	―	―
	入手方法 他 Ⅰ-3「ナイトの誇り」のあいだのみクライヴが装備する（Ⅰ-3終了時になくなる）			
 SF AF ロザリアンオース	55	55	―	―
	入手方法 他 Ⅰ-4「迫る黄昏」を開始する（Ⅰ-6「不死鳥の雛」終了時になくなる）			
FF ロザリアンオース+	305	305	―	―
	入手方法 他 Ⅰ-4「迫る黄昏」を開始する（Ⅰ-3「不死鳥の雛」終了時になくなる）			
 SF AF 試練の剣	320	320	―	―
	入手方法 [illegible] アレテ・ストーン（クロノス石塔群（HARD）に挑戦しているあいだのみクライヴが装備する）			
[FF] 最終試練の剣	570	570	―	―
	入手方法 [illegible] アレテ・ストーン（クロノス石塔群（HARD）に挑戦しているあいだのみクライヴが装備する）			
 SF AF バーニングソーン	55	55	―	―
	入手方法 他 ジョシュアの初期装備（Ⅰ-6「不死鳥の雛」のジョシュア操作時のみ装備する）			
FF バーニングソーン+	305	305	―	―
	入手方法 他 ジョシュアの初期装備（Ⅰ-6「不死鳥の雛」のジョシュア操作時のみ装備する）			

腰帯 Belt

名前	防御力	HP	購入価格	売却価格	入手方法
 SF AF **ザンブレク軍用腰帯**	15	—	—	30	他 クライヴの初期装備
FF **ザンブレク軍用腰帯+**	85	—	—	150	他 クライヴの初期装備
 SF AF **メティアンクロス**	45	12	—	500	他 Ⅲ-4「北へ」でイーストプールに入る
FF **メティアンクロス+**	115	24	—	2500	他 Ⅲ-4「北へ」でイーストプールに入る
 SF SF **アイアンベルト**	20	—	400	200	店 シドの隠れ家(Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)、クライヴたちの隠れ家
SF AF **アイアンベルト+1**	23	—	—	220	作成 鉄くず×12
SF AF **アイアンベルト+2**	26	2	—	240	強化 アイアンベルト+1、メテオライト
FF **アイアンベルト+3**	90	—	2000	1000	店 シドの隠れ家、クライヴたちの隠れ家
FF **アイアンベルト+4**	93	—	—	1100	作成 鉄くず×12(2回目以降は「凍った涙+、戦鉱石×50」) 強化 アイアンベルト+3、凍った涙+、戦鉱石×20
FF **アイアンベルト**	96	4	—	1200	強化 アイアンベルト+4、メテオライト+
 SF AF **ウルフサッシュ**	25	—	630	315	店 シドの隠れ家(Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)など
FF AF **ウルフサッシュ+1**	28	—	—	350	作成 鉄生糸×12、丈夫な皮×14、魔物の牙×12(Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと) 強化 ウルフサッシュ、鉄生糸×2、丈夫な皮×2、魔物の牙×2(作成と同じ)
SF AF **ウルフサッシュ+2**	31	4	—	380	強化 ウルフサッシュ+1、メテオライト(Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)
FF **ウルフサッシュ+3**	95	—	3150	1575	店 シドの隠れ家(Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)など
FF **ウルフサッシュ+4**	98	—	—	1750	作成 鉄生糸×24、丈夫な皮×28、魔物の牙×24(Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと) 強化 ウルフサッシュ+3、鉄生糸×4、丈夫な皮×4、魔物の牙×4(作成と同じ)
FF **ウルフサッシュ**	101	8	—	1900	強化 ウルフサッシュ+4、メテオライト+(Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)

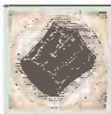
名前	防御力	HP	購入価格	売却価格	入手方法
 SF AF ダークサッシュ	30	—	950	475	店 シドの隠れ家(II-7「嵐の兆し」でガブと合流したあと)など
AF AF ダークサッシュ+1	33	4	—	500	作成 ヴァレーアカネ×2、魔法灰×30、鉄生糸×20(II-7「嵐の兆し」でガブと合流したあと) 強化 ダークサッシュ、ヴァレーアカネ×2、魔法灰×5、鉄生糸×30(作成と同じ)
SF AF ダークサッシュ+2	36	8	—	525	強化 ダークサッシュ+1、メテオライト、ヴァレーアカネ×2(II-7「嵐の兆し」でガブと合流したあと)
FF ダークサッシュ+3	100	—	4750	2375	店 シドの隠れ家(II-7「嵐の兆し」でガブと合流したあと)など
FF ダークサッシュ+4	103	8	—	2500	作成 ヴァレーアカネ×4、魔法灰×60、鉄生糸×40(II-7「嵐の兆し」でガブと合流したあと) 強化 ダークサッシュ+3、ヴァレーアカネ×4、魔法灰×10、鉄生糸×60(作成と同じ)
FF ダークサッシュ⓬	106	16	—	2625	強化 ダークサッシュ+4、メテオライト+、ヴァレーアカネ×4(II-7「嵐の兆し」でガブと合流したあと)
 SF AF ゴールドワークサッシュ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	店 シドの隠れ家(III-1「重い枷」開始後)など
SF AF ゴールドワークサッシュ+1	39	9	—	750	作成 鉄生糸×60、魔法灰×26、ヴァレーアカネ×3(III-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと) 強化 ゴールドワークサッシュ、魔法灰×14、ヴァレーアカネ×3(作成と同じ)
SF AF ゴールドワークサッシュ+2	42	12	—	775	強化 ゴールドワークサッシュ+1、メテオライト×2、魔法灰×20(III-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと)
FF ゴールドワークサッシュ+3	106	12	7250	3625	店 シドの隠れ家(III-1「重い枷」開始後)など
FF ゴールドワークサッシュ+4	109	18	—	3750	作成 鉄生糸×120、魔法灰×52、ヴァレーアカネ×6(III-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと) 強化 ゴールドワークサッシュ+3、魔法灰×28、ヴァレーアカネ×6(作成と同じ)
FF ゴールドワークサッシュ⓬	112	24	—	3875	強化 ゴールドワークサッシュ+4、メテオライト+×2、魔法灰×40(III-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと)
 SF AF プラチナベルト	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	店 クライヴたちの隠れ家(V-1「決断」開始後)など
SF AF プラチナベルト+1	53	—	—	1020	作成 液状の炎、戦鉱石×177、魔法灰×59(V-1「決断」開始後) 強化 プラチナベルト、液状の炎、戦鉱石×105、魔法灰×32(作成と同じ)
SF AF プラチナベルト+2	56	15	—	1050	強化 プラチナベルト+1、メテオライト×3、魔法灰×38(V-1「決断」開始後)
FF プラチナベルト+3	120	—	9900	4950	店 クライヴたちの隠れ家(V-1「決断」開始後)など

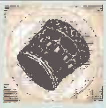
名前	防御力	HP	購入価格	売却価格	
 FF プラチナベルト+4	123	—	—	5100	入手方法 作成 液状の炎+、戦鉱石×354、魔法灰×118(V-1「決断」開始後) 強化 プラチナベルト+3、液状の炎+、戦鉱石×210、魔法灰×64(作成と同じ)
FF プラチナベルト⚡	126	30	—	5250	入手方法 強化 プラチナベルト+4、メテオライト+×3、魔法灰×76(V-1「決断」開始後)
 SF AF ハンターズウェストクロス	55	13	2250	1125	入手方法 店 クライヴたちの隠れ家(V-3「帰還」でミドと話したあと)など
SF AF ハンターズウェストクロス+1	58	16	—	1175	入手方法 作成 鉄生糸×67、魔法灰×203、クァールの髭(V-3「帰還」でミドと話したあと) 強化 ハンターズウェストクロス、鉄生糸×39、魔法灰×118、クァールの髭(作成と同じ)
SF FF ハンターズウェストクロス+2	61	19	—	1202	入手方法 強化 ハンターズウェストクロス+1、メテオライト×3、茨貝の殻×12、魔法灰×40(V-3「帰還」でミドと話したあと)
FF ハンターズウェストクロス+3	125	26	11250	5625	入手方法 店 クライヴたちの隠れ家(V-3「帰還」でミドと話したあと)など
FF ハンターズウェストクロス+4	128	32	—	5875	入手方法 作成 鉄生糸×134、魔法灰×406、クァールの髭+(II-3「帰還」でミドと話したあと) 強化 ハンターズウェストクロス+3、鉄生糸×78、魔法灰×236、クァールの髭+(作成と同じ)
FF ハンターズウェストクロス⚡	131	38	—	6012	入手方法 強化 ハンターズウェストクロス+4、メテオライト+×3、茨貝の殻×24、魔法灰×80(V-3「帰還」でミドと話したあと)
 SF AF シルクサッシュ	66	—	2900	1450	入手方法 店 クライヴたちの隠れ家(VI-3「慟哭の空」でホワイトドラゴンを倒したあと)、クリスタル自治領など
AF AF シルクサッシュ+1	69	21	—	1550	入手方法 作成 聖竜の骨、鉄生糸×261、魔法灰×87(VI-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと) 強化 シルクサッシュ、聖竜の骨、鉄生糸×153、魔法灰×50(作成と同じ)
AF AF シルクサッシュ+2	72	24	—	1600	入手方法 強化 シルクサッシュ+1、メテオライト×3、デザートローズ×10、鉄生糸×58(VI-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと)
FF シルクサッシュ+3	136	—	14500	7250	入手方法 店 クライヴたちの隠れ家(VI-3「慟哭の空」でホワイトドラゴンを倒したあと)、クリスタル自治領など
FF シルクサッシュ+4	139	42	—	7750	入手方法 作成 聖竜の骨+、鉄生糸×522、魔法灰×174(VI-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと) 強化 シルクサッシュ+3、聖竜の骨+、鉄生糸×306、魔法灰×100(作成と同じ)
FF シルクサッシュ⚡	142	48	—	8000	入手方法 強化 シルクサッシュ+4、メテオライト+×3、デザートローズ×20、鉄生糸×116(VI-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと)

	名前	防御力	HP	購入価格	売却価格	入手方法
	AF AF ルーンベルト	75	20	3600	1800	入手方法 店 クライヴたちの隠れ家(VII-4「小さな希望」開始後)など
	AF AF ルーンベルト+1	78	23	—	1900	入手方法 作成 丈夫な皮×252、魔法灰×126、鉄生糸×126(VII-4「小さな希望」開始後) 強化 ルーンベルト、丈夫な皮×162、魔法灰×81、鉄生糸×81(作成と同じ)
	SF AF ルーンベルト+2	81	26	—	2000	入手方法 強化 ルーンベルト+1、メテオライト×5、クァールの髭、魔法灰×108(VII-4「小さな希望」開始後)
	FF ルーンベルト+3	145	40	18000	9000	入手方法 店 クライヴたちの隠れ家(VII-4「小さな希望」開始後)など
	FF ルーンベルト+4	148	46	—	9500	入手方法 作成 丈夫な皮×504、魔法灰×252、鉄生糸×252(VII-4「小さな希望」開始後) 強化 ルーンベルト+3、丈夫な皮×324、魔法灰×162、鉄生糸×162(作成と同じ)
	FF ルーンベルト	151	52	—	10000	入手方法 強化 ルーンベルト+4、メテオライト+×5、クァールの髭+、魔法灰×216(VII-4「小さな希望」開始後)
	SF AF サークルオブヘブン	85	24	4500	2250	入手方法 店 クライヴたちの隠れ家(VIII-5「魔都騒乱」でアカシアの群れを倒したあと)、マザークリスタル・ドレイクスパインなど
	AF AF サークルオブヘブン+1	88	27	—	2375	入手方法 作成 鉄生糸×237、魔法灰×237、丈夫な皮×237、クラッチ鉱×30(VIII-6「オリジン」開始後) 強化 サークルオブヘブン、鉄生糸×162、魔法灰×162、丈夫な皮×162(作成と同じ)
	SF AF サークルオブヘブン+2	91	30	—	2500	入手方法 強化 サークルオブヘブン+1、メテオライト×6、茨貝の殻×40、鉄生糸×243(VIII-6「オリジン」開始後)
	FF サークルオブヘブン+3	155	48	22500	11250	入手方法 店 クライヴたちの隠れ家(VIII-5「魔都騒乱」でアカシアの群れを倒したあと)、マザークリスタル・ドレイクスパインなど
	FF サークルオブヘブン+4	158	54	—	11875	入手方法 作成 鉄生糸×474、魔法灰×474、丈夫な皮×474、クラッチ鉱×60(VIII-6「オリジン」開始後) 強化 サークルオブヘブン+3、鉄生糸×324、魔法灰×324、丈夫な皮×324(作成と同じ)
	FF サークルオブヘブン	161	60	—	12500	入手方法 強化 サークルオブヘブン+4、メテオライト+×6、茨貝の殻×80、鉄生糸×486(VIII-6「オリジン」開始後)
	SF AF FF デーモンサッシュ	48	14	1700	850	入手方法 店 FF マーサの宿(V-1「決断」開始後) 宝 SF AF 皇国属領ロザリア:オールドヒル造船所、ザンブレク皇国領:マクルデュロワ丘陵
	FF デーモンサッシュ	118	28	—	4250	入手方法 宝 皇国属領ロザリア:オールドヒル造船所
	SF AF FF ミスリルベルト	64	20	2250	1125	入手方法 店 FF マーサの宿(V-3「帰還」でミドと話したあと) 宝 SF AF ダルメキア共和国領:チェラティナ
	FF ミスリルベルト	134	40	—	5625	入手方法 宝 ダルメキア共和国領:チェラティナ

	名前	防御力	HP	購入価格	売却価格
	SF AF FF リーガルサッシュ	84	25	4300	2150
		入手方法 店 FF マーサの宿（Ⅶ-1「灰の大陸へ」開始後） 宝 SF AF ダルメキア共和国領：クロジット・エコーズ			
	FF リーガルサッシュ	165	64	—	10750
		入手方法 宝 ダルメキア共和国領：クロジット・エコーズ			
	AF AF ドレイクスレイヤーベルト	74	23	—	1650
		入手方法 作成 竜の尖爪、エレクトラム、茨貝の殻×20、ヒヒイロカネ（クエスト 30「鍛冶師と拘泥」達成後）			
	FF ドレイクスレイヤーベルト	144	46	—	8250
		入手方法 作成 竜の尖爪+、エレクトラム+、茨貝の殻×40、ヒヒイロカネ（クエスト 30「鍛冶師と拘泥」達成後）			
	SF AF ウロボロス	95	32	—	2900
		入手方法 作成 地竜の舌、ドレッドフェザー、オリハルコン（クエスト 68「鍛冶師と帰還」達成後）			
	FF ウロボロス	170	70	—	14500
		入手方法 作成 地竜の舌+、ドレッドフェザー+、オリハルコン（クエスト 68「鍛冶師と帰還」達成後）			
	SF AF ロザリアンベルト	10	—	—	—
		入手方法 他 Ⅰ-3「ナイトの誇り」を開始する（Ⅰ-6「不死鳥の雛」終了時になくなる）			
	FF ロザリアンベルト+	80	—	—	—
		入手方法 他 Ⅰ-3「ナイトの誇り」を開始する（Ⅰ-6「不死鳥の雛」終了時になくなる）			
	SF AF 試練の腰帯	85	24	—	—
		入手方法 ワニ アレテ・ストーン（クロノス石塔群（HARD）に挑戦しているあいだのみクライヴが装備する）			
	FF 最終試練の腰帯	155	48	—	—
		入手方法 ワニ アレテ・ストーン（クロノス石塔群（HARD）に挑戦しているあいだのみクライヴが装備する）			
	AF AF プリンスベルト	10	—	—	—
		入手方法 他 ジョシュアの初期装備（Ⅰ-6「不死鳥の雛」のジョシュア操作時のみ装備する）			
	FF プリンスベルト+	80	—	—	—
		入手方法 他 ジョシュアの初期装備（Ⅰ-6「不死鳥の雛」のジョシュア操作時のみ装備する）			

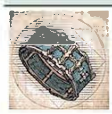
腕輪 Vambraces

	名前	防御力	HP	購入価格	売却価格
	SF AF ザンブレク軍用腕輪	15	—	—	30
		入手方法 他 クライヴの初期装備			
	FF ザンブレク軍用腕輪+	85	—	—	150
		入手方法 他 クライヴの初期装備			
	SF AF メティアンボンズ	45	12	—	500
		入手方法 他 Ⅲ-4「北へ」でイーストプールに入る			
	FF メティアンボンズ+	115	24	—	2500
		入手方法 他 Ⅲ-4「北へ」でイーストプールに入る			

名前	防御力	HP	購入価格	売却価格	入手方法
 SF AF アイアンリスト	20	—	400	200	店 シドの隠れ家、クライヴたちの隠れ家
SF 1B アイアンリスト+1	23	—	—	225	作成 凍った涙、戦鉱石×24 強化 アイアンリスト、凍った涙、戦鉱石×4
SF AF アイアンリスト+2	26	2	—	250	強化 アイアンリスト+1、メテオライト
FF アイアンリスト+3	90	—	2000	1000	店 シドの隠れ家、クライヴたちの隠れ家
FF アイアンリスト+4	93	—	—	1125	作成 凍った涙+、戦鉱石×48 強化 アイアンリスト+3、凍った涙+、戦鉱石×8
FF アイアンリスト🅤	96	4	—	1250	強化 アイアンリスト+4、メテオライト+
 SF AF トラベラーズボンズ	25	—	680	340	店 シドの隠れ家(II-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)など
AF AF トラベラーズボンズ+1	28	3	—	365	作成 地竜の鱗、魔物の牙×40(II-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと) 強化 トラベラーズボンズ、地竜の鱗、魔物の牙×6(作成と同じ)
SF AF トラベラーズボンズ+2	31	5	—	390	強化 トラベラーズボンズ+1、メテオライト(II-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)
FF トラベラーズボンズ+3	95	—	3400	1700	店 シドの隠れ家(II-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)など
FF トラベラーズボンズ+4	98	6	—	1825	作成 地竜の鱗+、魔物の牙×80(II-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと) 強化 トラベラーズボンズ+3、地竜の鱗+、魔物の牙×12(作成と同じ)
FF トラベラーズボンズ🅤	101	10	—	1950	強化 トラベラーズボンズ+4、メテオライト+(II-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)
 AF AF スチールクラウン	30	—	950	475	店 シドの隠れ家(II-7「嵐の兆し」でガブと合流したあと)など
SF AF スチールクラウン+1	33	—	—	500	作成 戦鉱石×57、竜の尖爪(II-7「嵐の兆し」でガブと合流したあと) 強化 スチールクラウン、戦鉱石×9、竜の尖爪(作成と同じ)
AF AF スチールクラウン+2	36	8	—	525	強化 スチールクラウン+1、メテオライト、魔法灰×18(II-3「嵐の兆し」でガブと合流したあと)

名前	防御力	HP	購入価格	売却価格	入手方法
 FF スチールクラウン+3	100	—	4750	2375	[店]シドの隠れ家(II-7「嵐の兆し」でガブと合流したあと)など
FF スチールクラウン+4	103	—	—	2500	[作成]戦鉱石×114、竜の尖爪+(II-7「嵐の兆し」でガブと合流したあと) [強化]スチールクラウン+3、戦鉱石×18、竜の尖爪+(作成と同じ)
FF スチールクラウン	106	16	—	2625	[強化]スチールクラウン+4、メテオライト+、魔法灰×36(II-7「嵐の兆し」でガブと合流したあと)
 SF AF バトルチェイン	35	—	1350	675	[店]シドの隠れ家(III-1「重い枷」開始後)など
SF AF バトルチェイン+1	38	—	—	700	[作成]鎖の輪、戦鉱石×81(III-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと) [強化]バトルチェイン、鎖の輪、戦鉱石×13(作成と同じ)
SF AF バトルチェイン+2	41	12	—	725	[強化]バトルチェイン+1、メテオライト×2、ヴァレーアカネ×3(III-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと)
FF バトルチェイン+3	105	—	6750	3375	[店]シドの隠れ家(III-1「重い枷」開始後)など
FF バトルチェイン+4	108	—	—	3500	[作成]鎖の輪+、戦鉱石×162(III-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと) [強化]バトルチェイン+3、鎖の輪+、戦鉱石×26(作成と同じ)
FF バトルチェイン	111	24	—	3625	[強化]バトルチェイン+4、メテオライト+×2、ヴァレーアカネ×6(III-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと)
 SF AF プラチナカノン	49	—	1800	900	[店]クライヴたちの隠れ家(V-1「決断」開始後)など
SF AF プラチナカノン+1	52	—	—	950	[作成]丈夫な皮×54、魔物の牙×162、茨貝の殻×12(V-1「決断」開始後) [強化]プラチナカノン、丈夫な皮×30、魔物の牙×96、茨貝の殻×12(作成と同じ)
SF AF プラチナカノン+2	55	16	—	1000	[強化]プラチナカノン+1、メテオライト×3、丈夫な皮×36(V-1「決断」開始後)
FF プラチナカノン+3	119	—	9000	4500	[店]クライヴたちの隠れ家(V-1「決断」開始後)など
FF プラチナカノン+4	122	—	—	4750	[作成]丈夫な皮×108、魔物の牙×324、茨貝の殻×24(V-1「決断」開始後) [強化]プラチナカノン+3、丈夫な皮×60、魔物の牙×192、茨貝の殻×24(作成と同じ)
FF プラチナカノン	125	32	—	5000	[強化]プラチナカノン+4、メテオライト+×3、丈夫な皮×72(V-1「決断」開始後)

名前	防御力	HP	購入価格	売却価格	入手方法
 SF AF ハンターズアームクロス	56	—	2450	1225	店 クライヴたちの隠れ家(V-3「帰還」でミドと話したあと)など
AF AF ハンターズアームクロス+1	59	16	—	1250	作成 憤怒の土塊、魔物の牙×219、丈夫な皮×75(V-3「帰還」でミドと話したあと) 強化 ハンターズアームクロス、憤怒の土塊、魔物の牙×129、丈夫な皮×42(作成と同じ)
SF AF ハンターズアームクロス+2	62	20	—	1275	強化 ハンターズアームクロス+1、メテオライト×3、魔物の牙×48(V-3「帰還」でミドと話したあと)
FF ハンターズアームクロス+3	126	—	12250	6125	店 クライヴたちの隠れ家(V-3「帰還」でミドと話したあと)など
FF ハンターズアームクロス+4	129	32	—	6250	作成 憤怒の土塊+、魔物の牙×438、丈夫な皮×150(V-3「帰還」でミドと話したあと) 強化 ハンターズアームクロス+3、憤怒の土塊+、魔物の牙×258、丈夫な皮×84(作成と同じ)
FF ハンターズアームクロス(U)	132	40	—	6375	強化 ハンターズアームクロス+4、メテオライト+×3、魔物の牙×96(V-3「帰還」でミドと話したあと)
 SF AF ダイヤアームレット	65	—	2700	1350	店 クライヴたちの隠れ家(VI-3「慟哭の空」でホワイトドラゴンを倒したあと)、クリスタル自治領など
SF AF ダイヤアームレット+1	68	—	—	1400	作成 戦鉱石×243、聖竜の骨、魔物の牙×81(VI-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと) 強化 ダイヤアームレット、戦鉱石×142、聖竜の骨、魔物の牙×47(作成と同じ)
AF AF ダイヤアームレット+2	71	24	—	1450	強化 ダイヤアームレット+1、メテオライト×3、デザートローズ×10、魔物の牙×60(VI-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと)
FF ダイヤアームレット+3	135	—	13500	6750	店 クライヴたちの隠れ家(VI-3「慟哭の空」でホワイトドラゴンを倒したあと)、クリスタル自治領など
SF ダイヤアームレット+4	138	—	—	7000	作成 戦鉱石×486、聖竜の骨+、魔物の牙×162(VI-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと) 強化 ダイヤアームレット+3、戦鉱石×284、聖竜の骨+、魔物の牙×94(作成と同じ)
FF ダイヤアームレット(U)	141	48	—	7250	強化 ダイヤアームレット+4、メテオライト+×3、デザートローズ×20、魔物の牙×120(VI-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと)
 AF AF ルーンクレセント	76	23	3800	1900	店 クライヴたちの隠れ家(VII-4「小さな希望」開始後)など
AF AF ルーンクレセント+1	79	25	—	1950	作成 血塗れの紋章、デザートローズ×20、鉄生糸×399、魔法灰×133(VII-4「小さな希望」開始後) 強化 ルーンクレセント、血塗れの紋章、鉄生糸×255、魔法灰×87(作成と同じ)
AF AF ルーンクレセント+2	82	28	—	2000	強化 ルーンクレセント+1、メテオライト×5、竜の尖爪、デザートローズ×20(VII-4「小さな希望」開始後)

画像	名前	防御力	HP	購入価格	売却価格	入手方法
	FF ルーンクレセント+3	146	46	19000	9500	店 クライヴたちの隠れ家(Ⅶ-4「小さな希望」開始後)など
	FF ルーンクレセント+4	149	50	—	9750	作成 血塗れの紋章+、デザートローズ×20、鉄生糸×798、魔法灰×266(Ⅶ-4「小さな希望」開始後) 強化 ルーンクレセント+3、血塗れの紋章+、鉄生糸×510、魔法灰×174(作成と同じ)
	FF ルーンクレセント	152	56	—	10000	強化 ルーンクレセント+4、メテオライト+×5、竜の尖爪+、デザートローズ×20(Ⅶ-4「小さな希望」開始後)
	SF AF サンブレスレット	86	26	4700	2350	店 クライヴたちの隠れ家(Ⅷ-5「魔都騒乱」でアカシアの群れを倒したあと)、マザークリスタル・ドレイクスパインなど
	SF AF サンブレスレット+1	89	28	—	2400	作成 獣王の拘束具、丈夫な皮×250、魔法灰×250、魔物の牙×248(Ⅷ-6「オリジン」開始後) 強化 サンブレスレット、獣王の拘束具、丈夫な皮×256、魔法灰×257(作成と同じ)
	SF AF サンブレスレット+2	92	30	—	2450	強化 サンブレスレット+1、メテオライト×6、丈夫な皮×256、デザートローズ×40(Ⅷ-6「オリジン」開始後)
	FF サンブレスレット+3	156	52	23500	11750	店 クライヴたちの隠れ家(Ⅷ-5「魔都騒乱」でアカシアの群れを倒したあと)、マザークリスタル・ドレイクスパインなど
	FF サンブレスレット+4	159	56	—	12000	作成 獣王の拘束具+、丈夫な皮×500、魔法灰×500、魔物の牙×496(Ⅷ-6「オリジン」開始後) 強化 サンブレスレット+3、獣王の拘束具+、丈夫な皮×512、デザートローズ×514(作成と同じ)
	FF サンブレスレット	162	60	—	12250	強化 サンブレスレット+4、メテオライト+×6、丈夫な皮×512、デザートローズ×40(Ⅷ-6「オリジン」開始後)
	AF AF ファウンダーズグラスプ	94	50	—	2750	クエ 86「受け継ぎし炎」
	FF ファウンダーズグラスプ+	165	100	—	13750	クエ 86「受け継ぎし炎」
	AF AF AF デーモンアームガード	48	14	1700	850	店 マーサの宿(Ⅴ-1「決断」開始後)、SF AF ラザロ街
	FF デーモンアームガード	118	28	8500	4250	店 マーサの宿(Ⅴ-1「決断」開始後)、ラザロ街 宝 ザンブレク皇国領：マクルデュロワ丘陵
	AF FF FF ミスリルリスト	64	20	2250	1125	店 FF マーサの宿(Ⅴ-3「帰還」でミドと話したあと) 宝 SF AF マザークリスタル・ドレイクブレス
	FF ミスリルリスト	134	40	—	5625	宝 マザークリスタル・ドレイクブレス
	SF AF FF リーガルアームガード	84	25	4300	2150	店 FF マーサの宿(Ⅷ-1「灰の大陸へ」開始後) 宝 SF AF ウォールード王国領：ウォルフダール城
	FF リーガルアームガード	154	50	—	10750	宝 ウォールード王国領：ウォルフダール城

INDEX

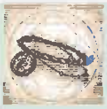
名前	防御力	HP	購入価格	売却価格
 SF AF ドレイクスレイヤーリスト	74	23	—	1650
	入手方法 作成 竜の尖爪、濁った粘液、茨貝の殻×20、ヒヒイロカネ(クエスト 30 「鍛冶師と拘泥」達成後)			
FF ドレイクスレイヤーリスト	144	46	—	8250
	入手方法 作成 竜の尖爪+、濁った粘液+、茨貝の殻×40、ヒヒイロカネ(クエスト 30 「鍛冶師と拘泥」達成後)			
 SF AF サンズオブウロボロス	97	32	—	2900
	入手方法 作成 オリハルコン、汚れた腰巻、モルボルの花(Ⅶ-1 「鳴動する世界」開始後)			
FF サンズオブウロボロス	170	64	—	14500
	入手方法 作成 オリハルコン、汚れた腰巻+、モルボルの花+(Ⅶ-1 「鳴動する世界」開始後)			
 SF AF ハードレザーアームレット	10	—	—	—
	入手方法 敵 ギガース(Ⅰ-5 迷霧を越えて)(Ⅰ-6 「不死鳥の雛」終了時になくなる)			
FF ハードレザーアームレット+	80	—	—	—
	入手方法 敵 ギガース(Ⅰ-5 迷霧を越えて)(Ⅰ-6 「不死鳥の雛」終了時になくなる)			
 SF AF 試練の腕輪	86	26	—	—
	入手方法 サブ アレテ・ストーン(クロノス石塔群(HARD)に挑戦しているあいだのみクライヴが装備する)			
FF 最終試練の腕輪	156	52	—	—
	入手方法 サブ アレテ・ストーン(クロノス石塔群(HARD)に挑戦しているあいだのみクライヴが装備する)			
 SF AF プリンスバングル	10	—	—	—
	入手方法 他 ジョシュアの初期装備(Ⅰ-6 「不死鳥の雛」のジョシュア操作時のみ装備する)			
FF プリンスバングル+	80	—	—	—
	入手方法 他 ジョシュアの初期装備(Ⅰ-6 「不死鳥の雛」のジョシュア操作時のみ装備する)			

アクセサリ Accessory

名前	効果	購入価格	売却価格
 SF AF FF バーサーカーリング	『プレシジョンドッジ』のかわりに『バーサーカードッジ』が発動するようになる(発動後の5秒間はバーサク状態になる/→P.108)	—	SF AF 25000 FF 62500
	入手方法 サブ 支援品(名声85以上)		
 SF AF FF チャネラーイヤリング	『チャージショット』のチャージが自動的に実行される(『チャージショット』習得時のみ)	SF AF 20000 FF 50000	SF AF 10000 FF 25000
	入手方法 店 クライヴたちの隠れ家		

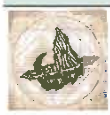
名前	効果	購入価格	売却価格
 SF AF FF **ちからの勲章**	攻撃力が7上がる 入手方法 店 Q ドラヴォズ(特定の条件を満たしたあと／→P.441) 秘 暗夜の渡鴉(II-3「ドミナントの行方」)	SF AF — FF 2500	SF AF 500 FF 1250
SF AF FF **ちからの勲章+1**	攻撃力が12上がる 入手方法 店 FF ドラヴォズ(特定の条件を満たしたあと／→P.441) クエ 23「隠れ家の足は清めよ」	SF AF — FF 7500	SF AF 1500 AF 3750
FF **ちからの勲章+2**	攻撃力が20上がる 入手方法 強化 ちからの勲章×2(II-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)	—	12500
FF **ちからの勲章+3**	攻撃力が32上がる 入手方法 強化 ちからの勲章+1×2(II-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)	—	25000
 SF AF FF **まもりの記章**	防御力が10上がる 入手方法 店 FF ドラヴォズ(特定の条件を満たしたあと／→P.441) 宝 シドの隠れ家(クエスト 1「隠れ家で暮らす人々」達成後)	SF AF — FF 2250	SF AF 450 FF 1125
SF AF FF **まもりの記章+1**	防御力が30上がる 入手方法 店 FF ドラヴォズ(特定の条件を満たしたあと／→P.441) クエ 29「世にも稀なる食の探求」	SF AF — FF 7000	SF AF 1400 FF 3500
Q **まもりの記章+2**	防御力が60上がる 入手方法 強化 まもりの記章×2(II-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)	—	12500
FF **まもりの記章+3**	防御力が90上がる 入手方法 強化 まもりの記章+1×2(II-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)	—	25000
 SF AF FF **源氏の小手**	敵に与えるダメージ量が5%増える 入手方法 店 FF ドラヴォズ(特定の条件を満たしたあと／→P.441) クエ 支援品(名声2365以上)	SF AF — FF 250000	SF AF 50000 FF 125000
FF **源氏の小手+**	敵に与えるダメージ量が10%増える 入手方法 強化 源氏の小手×2(II-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)	—	175000
 SF AF FF **アダマンの小手**	最大HPが500上がる 入手方法 店 FF ドラヴォズ(特定の条件を満たしたあと／→P.441) 宝 ウォールード王国領：ハッフ峡谷道	SF AF — FF 250000	SF AF 50000 FF 125000
FF **アダマンの小手+**	最大HPが1000上がる 入手方法 強化 アダマンの小手×2(II-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)	—	175000

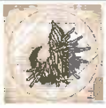
名前	効果	購入価格	売却価格
 AF AF FF **クレリックメダリオン**	ポーション使用時のHPの回復量が20%増える	SF AF —— FF 3750	AF AF 750 FF 1875
	入手方法 店 FF クライヴたちの隠れ家(特定の条件を満たしたあと／→P.441) 敵 チラーダ(II-4「不穏な静寂」)		
SF AF FF **クレリックメダリオン+**	ポーション使用時のHPの回復量が40%増える	SF AF —— FF 12500	SF AF 2500 FF 6250
	入手方法 店 FF クライヴたちの隠れ家(特定の条件を満たしたあと／→P.441) 強化 FF クレリックメダリオン×2(II-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと) サブ 支援品(名声205以上)		
 FF **聖職者の護符**	ポーション使用時のHPの回復量が50%増える	——	12500
	入手方法 強化 クレリックメダリオン+×2(II-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)		
 AF AF AF **ハイクレリックメダリオン**	ハイポーション使用時のHPの回復量が25%増える	SF AF —— FF 50000	SF AF 10000 FF 25000
	入手方法 店 FF クライヴたちの隠れ家(特定の条件を満たしたあと／→P.441) サブ 支援品(名声715以上)		
FF **ハイクレリックメダリオン+**	ハイポーション使用時のHPの回復量が50%増える	——	35000
	入手方法 強化 ハイクレリックメダリオン×2(II-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)		
 SF AF FF **ブレイブチャーム**	ちからの薬の効果時間が10秒長くなる	AF AF —— FF 5000	AF AF 1000 FF 2500
	入手方法 店 FF ドラヴォズ(特定の条件を満たしたあと／→P.441) クエ 42「《ミスリルの兜》をつくれ」		
FF **ブレイブチャーム+**	ちからの薬の効果時間が20秒長くなる	16250	8125
	入手方法 店 ドラヴォズ(特定の条件を満たしたあと／→P.441) 強化 ブレイブチャーム×2(II-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)		
 FF **セーバーチャーム**	ちからの薬の効果時間が40秒長くなる	——	18750
	入手方法 強化 ブレイブチャーム+×2(II-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)		
 SF AF FF **ストンスキンカフス**	まもりの薬の効果時間が30秒長くなる	SF AF 1900 FF 4750	SF AF 950 FF 2375
	入手方法 店 マーサの宿(IV-2「新たな隠れ家」開始後)		
FF **ストンスキンカフス+**	まもりの薬の効果時間が60秒長くなる	16250	8125
	入手方法 店 ドラヴォズ(特定の条件を満たしたあと／→P.441) 強化 ストンスキンカフス×2(II-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)		
 FF **プロテスカフス**	まもりの薬の効果時間が120秒長くなる	——	17500
	入手方法 強化 ストンスキンカフス+×2(II-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)		

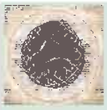
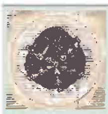
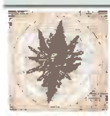
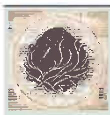
名前	効果	購入価格	売却価格
 SF AF FF **プライミングタリスマン**	英雄の薬の効果時間が30秒長くなる	SF AF —— SF 75000	SF AF 15000 SF 37500
	入手方法 店 FF クライヴたちの隠れ家(特定の条件を満たしたあと／→P.441) サブ 支援品(名声1360以上)		
FF **プライミングタリスマン+**	英雄の薬の効果時間が60秒長くなる	——	52500
	入手方法 強化 プライミングタリスマン×2(II-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)		
 SF AF FF **ダイヤウルフアンクレット**	コンボ(地上)のダメージ量が5%増える	SF SF —— SF 25000	SF SF 5000 SF 12500
	入手方法 店 FF クライヴたちの隠れ家(特定の条件を満たしたあと／→P.441) サブ 支援品(名声295以上)		
FF **ダイヤウルフアンクレット+**	コンボ(地上)のダメージ量が10%増える	——	17500
	入手方法 強化 ダイヤウルフアンクレット×2(II-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)		
 SF AF FF **ブラッドホークアンクレット**	コンボ(空中)のダメージ量が8%増える	SF AF —— FF 24500	SF AF 4900 FF 12250
	入手方法 店 FF ドラヴォズ(特定の条件を満たしたあと／→P.441) 宝 皇国属領ロザリア：グリーンシーヴズ		
FF **ブラッドホークアンクレット+**	コンボ(空中)のダメージ量が16%増える	——	17150
	入手方法 強化 ブラッドホークアンクレット×2(II-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)		
 SF AF FF **マークスマンリング**	魔法のウィル減少量が10%増える	SF AF —— SF 20000	SF SF 4000 FF 10000
	入手方法 店 FF ドラヴォズ(特定の条件を満たしたあと／→P.441) 宝 ザンブレク皇国領：モルヌ・ブルーム		
FF **マークスマンリング+**	魔法のウィル減少量が20%増える	——	14000
	入手方法 強化 マークスマンリング×2(II-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)		
 SF AF FF **デモリションリング**	『マジックバースト』のウィル減少量が15%増える	SF AF —— FF 45000	SF AF 9000 FF 22500
	入手方法 店 FF ドラヴォズ(特定の条件を満たしたあと／→P.441) 宝 ダルメキア共和国領：タイタンの通り道		
FF **デモリションリング+**	『マジックバースト』のウィル減少量が30%増える	——	31500
	入手方法 強化 デモリションリング×2(II-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)		
 SF AF AF **スウィフトショットリング**	『チャージショット』のチャージ完了までの時間が0.2秒短くなる	SF AF —— FF 62500	SF AF 12500 FF 31250
	入手方法 店 FF クライヴたちの隠れ家(特定の条件を満たしたあと／→P.441) サブ 支援品(名声1965以上)		
FF **スウィフトショットリング+**	『チャージショット』のチャージ完了までの時間が0.4秒短くなる	——	43750
	入手方法 強化 スウィフトショットリング×2(II-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)		

名前	効果	購入価格	売却価格
 SF AF FF **ブルズホーンブライド**	「ランジ」のダメージ量が5%増える	SF AF —— FF 23000	SF AF 4600 SF 11500
	入手方法 店 FF ドラヴォズ(特定の条件を満たしたあと／→P.441) 宝 皇国属領ロザリア：シャーロップ岩山		
FF **ブルズホーンブライド＋**	「ランジ」のダメージ量が10%増える	——	16100
	入手方法 強化 ブルズホーンブライド×2(Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)		
 SF AF FF **ケストレルブライド**	「ダウンスラスト」のダメージ量が10%増える	SF AF —— FF 22500	SF AF 4500 FF 11250
	入手方法 店 [illegible] ドラヴォズ(特定の条件を満たしたあと／→P.441) 宝 ザンブレク皇国領：ドラゴニエール平原		
SF **ケストレルブライド＋**	「ダウンスラスト」のダメージ量が20%増える	——	15750
	入手方法 強化 ケストレルブライド×2(Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)		
 SF AF FF **グリフィンブライド**	「バーニングブレード」のダメージ量が7%増える	SF AF —— FF 23750	SF AF 4750 FF 11875
	入手方法 店 FF ドラヴォズ(特定の条件を満たしたあと／→P.441) 宝 ザンブレク皇国領：クレール・ビュー		
FF **グリフィンブライド＋**	「バーニングブレード」のダメージ量が14%増える	——	16625
	入手方法 強化 グリフィンブライド×2(Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)		
 SF AF FF **紅の房飾り**	攻撃を当てたときのリミットブレイクゲージ増加量が3%増える	SF AF 26000 FF 65000	AF AF 13000 FF 32500
	入手方法 店 クライヴたちの隠れ家、ラザロ街		
FF **紅の房飾り＋**	攻撃を当てたときのリミットブレイクゲージ増加量が6%増える	——	45500
	入手方法 強化 紅の房飾り×2(Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)		
 AF AF AF **蒼の房飾り**	攻撃を受けたときのリミットブレイクゲージ増加量が6%増える	SF AF 24000 FF 60000	SF AF 12000 SF 30000
	入手方法 店 クライヴたちの隠れ家、アンバー		
FF **蒼の房飾り＋**	攻撃を受けたときのリミットブレイクゲージ増加量が12%増える	——	42000
	入手方法 強化 蒼の房飾り×2(Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)		
 SF AF [illegible] **火の玉響《ライジングフレイム》**	「ライジングフレイム」のウィル減少量が10%増える	SF AF —— SF 25000	SF AF 5000 SF 12500
	入手方法 店 FF タボール(特定の条件を満たしたあと／→P.441) 敵 ベネディクタ(Ⅱ-6「風のドミナント」)		
FF **火の玉響《ライジングフレイム》＋**	「ライジングフレイム」のウィル減少量が20%増える	——	17500
	入手方法 強化 火の玉響《ライジングフレイム》×2(Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)		

	名前	効果	購入価格	売却価格
	FF AF FF **火の吐息《ライジングフレイム》**	『ライジングフレイム』の再使用可能になるまでの時間が2秒短くなる	SF AF: —— / FF: 26250	SF AF: 5250 / FF: 13125
		入手方法 店 FF タボール(特定の条件を満たしたあと/→P.441) クエ 35「〈剣〉の覚悟」		
	FF **火の吐息《ライジングフレイム》＋**	『ライジングフレイム』の再使用可能になるまでの時間が4秒短くなる	——	18375
		入手方法 強化 火の吐息《ライジングフレイム》×2(Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)		
	SF AF FF **火の宝珠《スカーレットサイクロン》**	『スカーレットサイクロン』のダメージ量が8%増える	SF AF: —— / FF: 26250	SF AF: 5250 / FF: 13125
		入手方法 店 FF タボール(特定の条件を満たしたあと/→P.441) 宝 ノルヴァーン砦		
	FF **火の宝珠《スカーレットサイクロン》＋**	『スカーレットサイクロン』のダメージ量が16%増える	——	18375
		入手方法 強化 火の宝珠《スカーレットサイクロン》×2(Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)		
	AF AF AF **火の吐息《スカーレットサイクロン》**	『スカーレットサイクロン』の再使用可能になるまでの時間が3.3秒短くなる	AF AF: —— / FF: 27500	AF AF: 5500 / FF: 13750
		入手方法 店 FF タボール(特定の条件を満たしたあと/→P.441) クエ 77「赫灼の誓い 後篇」		
	FF **火の吐息《スカーレットサイクロン》＋**	『スカーレットサイクロン』の再使用可能になるまでの時間が6.6秒短くなる	——	19250
		入手方法 強化 火の吐息《スカーレットサイクロン》×2(Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)		
	AF AF FF **火の宝珠《ヒートウェイヴ》**	『ヒートウェイヴ』のダメージ量が9%増える	SF AF: —— / FF: 27500	SF AF: 5500 / FF: 13750
		入手方法 店 FF タボール(特定の条件を満たしたあと/→P.441) 宝 ノルヴァーン砦		
	FF **火の宝珠《ヒートウェイヴ》＋**	『ヒートウェイヴ』のダメージ量が18%増える	——	19250
		入手方法 強化 火の宝珠《ヒートウェイヴ》×2(Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)		
	FF AF FF **火の吐息《ヒートウェイヴ》**	『ヒートウェイヴ』の再使用可能になるまでの時間が2.7秒短くなる	AF AF: 10000 / FF: 25000	AF AF: 5000 / FF: 12500
		入手方法 店 シドの隠れ家(Ⅲ-7「傾く世界で」でシドの私室に入ったあと)、ムーアなど		
	FF **火の吐息《ヒートウェイヴ》＋**	『ヒートウェイヴ』の再使用可能になるまでの時間が5.4秒短くなる	——	17500
		入手方法 強化 火の吐息《ヒートウェイヴ》×2(Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)		
	SF AF AF **火の宝珠《転生の炎》**	『転生の炎』のダメージ量が8%増える	SF AF: —— / FF: 250000	SF AF: 50000 / FF: 125000
		入手方法 店 FF タボール(特定の条件を満たしたあと/→P.441) サブ クロノス石塔群(火の試練)		
	FF **火の宝珠《転生の炎》＋**	『転生の炎』のダメージ量が16%増える	——	175000
		入手方法 強化 火の宝珠《転生の炎》×2(Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)		

名前	効果	購入価格	売却価格
 SF AF FF **火の吐息《転生の炎》**	「転生の炎」の再使用可能になるまでの時間が12秒短くなる 入手方法 店 FF タボール(特定の条件を満たしたあと／→P.441) 敵 トランスグレサー・ティフォン(Ⅲ-8「クリスタルの牢獄」)	SF AF —— FF 75000	SF AF 15000 FF 37500
FF **火の吐息《転生の炎》＋**	「転生の炎」の再使用可能になるまでの時間が24秒短くなる 入手方法 強化 火の吐息《転生の炎》×2(Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)	——	52500
 SF AF FF **炎の宝珠《イグニッション》**	「イグニッション」のダメージ量が12%増える 入手方法 店 FF タボール(特定の条件を満たしたあと／→P.441) 敵 皓々の砲滅士(Ⅲ-8「クリスタルの牢獄」)	SF AF —— FF 30000	SF AF 6000 FF 15000
FF **炎の宝珠《イグニッション》＋**	「イグニッション」のダメージ量が24%増える 入手方法 強化 炎の宝珠《イグニッション》×2(Ⅲ-7「傾く世界で」でシドの私室に入ったあと)	——	21000
 SF AF FF **炎の吐息《イグニッション》**	「イグニッション」の再使用可能になるまでの時間が2.2秒短くなる 入手方法 店 FF タボール(特定の条件を満たしたあと／→P.441) クエ 88「湯を沸かすほどの熱い奴」	SF AF —— FF 30000	SF AF 6000 FF 15000
FF **炎の吐息《イグニッション》＋**	「イグニッション」の再使用可能になるまでの時間が4.4秒短くなる 入手方法 強化 炎の吐息《イグニッション》×2(Ⅲ-7「傾く世界で」でシドの私室に入ったあと)	——	21000
 SF AF FF **炎の恩寵《ウィル・オ・ウィクス》**	「ウィル・オ・ウィクス」の効果時間が5秒長くなる 入手方法 店 FF タボール(特定の条件を満たしたあと／→P.441) 宝 マザークリスタル・ドレイクブレス	SF AF —— FF 29500	SF AF 5900 FF 14750
FF **炎の恩寵《ウィル・オ・ウィクス》＋**	「ウィル・オ・ウィクス」の効果時間が10秒長くなる 入手方法 強化 炎の恩寵《ウィル・オ・ウィクス》×2(Ⅲ-7「傾く世界で」でシドの私室に入ったあと)	——	20650
 SF AF FF **風の宝珠《ガウジ》**	「ガウジ」のダメージ量が15%増える 入手方法 店 FF ボクラド市場(特定の条件を満たしたあと／→P.441) 宝 フェニックスゲート跡地	SF AF —— FF 27500	SF AF 5500 FF 13750
FF **風の宝珠《ガウジ》＋**	「ガウジ」のダメージ量が30%増える 入手方法 強化 風の宝珠《ガウジ》×2(Ⅲ-1「重い枷」開始後)	——	19250
 SF AF FF **風の吐息《ガウジ》**	「ガウジ」の再使用可能になるまでの時間が3秒短くなる 入手方法 店 FF ボクラド市場(特定の条件を満たしたあと／→P.441) クエ 24「粛清の風」	SF AF —— FF 29500	SF AF 5900 FF 14750
FF **風の吐息《ガウジ》＋**	「ガウジ」の再使用可能になるまでの時間が6秒短くなる 入手方法 強化 風の吐息《ガウジ》×2(Ⅲ-1「重い枷」開始後)	——	20650

名前	効果	購入価格	売却価格
 SF AF FF 風の宝珠《ウィケッドホイール》	「ウィケッドホイール」のダメージ量が10%増える 入手方法 店 FF ボクラド市場(特定の条件を満たしたあと／→P.441) 宝 フェニックスゲート跡地	SF AF —— FF 28750	SF AF 5750 FF 14375
FF 風の宝珠《ウィケッドホイール》＋	「ウィケッドホイール」のダメージ量が20%増える 入手方法 強化 風の宝珠《ウィケッドホイール》×2(Ⅲ-1「重い枷」開始後)	——	20125
 SF AF FF 風の吐息《ウィケッドホイール》	「ウィケッドホイール」の再使用可能になるまでの時間が2.7秒短くなる 入手方法 店 FF ボクラド市場(特定の条件を満たしたあと／→P.441) クエ 64「純熟の果てに 後篇」	SF AF —— FF 28750	SF AF 5750 FF 14375
FF 風の吐息《ウィケッドホイール》＋	[illegible]	[illegible]	20125
 SF AF FF 風の玉響《ルックスガンビット》	[illegible]	[illegible]	[illegible]
FF 風の玉響《ルックスガンビット》＋	[illegible] 入手方法 強化 風の玉響《ルックスガンビット》×2(Ⅲ-1「重い枷」開始後)	[illegible]	19600
 SF AF FF 風の吐息《ルックスガンビット》	「ルックスガンビット」の再使用可能になるまでの時間が2.7秒短くなる 入手方法 店 シドの隠れ家(Ⅲ-1「重い枷」開始後)、イーストプールなど	SF AF 11000 FF 27500	SF AF 5500 FF 13750
FF 風の吐息《ルックスガンビット》＋	「ルックスガンビット」の再使用可能になるまでの時間が5.4秒短くなる 入手方法 強化 風の吐息《ルックスガンビット》×2(Ⅲ-1「重い枷」開始後)	——	19250
 SF AF FF 風の玉響《エリアルブラスト》	「エリアルブラスト」のウィル減少量が12%増える 入手方法 店 FF ボクラド市場(特定の条件を満たしたあと／→P.441) 宝 クロノス石塔群(風の試練)	SF AF —— FF 250000	SF AF 50000 FF 125000
FF 風の玉響《エリアルブラスト》＋	「エリアルブラスト」のウィル減少量が24%増える 入手方法 強化 風の玉響《エリアルブラスト》×2(Ⅲ-1「重い枷」開始後)	——	175000
 SF AF FF 風の吐息《エリアルブラスト》	「エリアルブラスト」の再使用可能になるまでの時間が11秒短くなる 入手方法 店 FF ボクラド市場(特定の条件を満たしたあと／→P.441) 宝 マザークリスタル・ドレイクブレス	SF AF —— FF 80000	SF AF 16000 FF 40000
FF 風の吐息《エリアルブラスト》＋	「エリアルブラスト」の再使用可能になるまでの時間が22秒短くなる 入手方法 強化 風の吐息《エリアルブラスト》×2(Ⅲ-1「重い枷」開始後)	——	56000

名前	効果	購入価格	売却価格
 SF AF FF **雷の玉響《パイルドライブ》**	「パイルドライブ」のウィル減少量が10%増える 入手方法 店 FF マーサの宿（特定の条件を満たしたあと／→P.441） 宝 旧都ロザリス	SF AF — FF 30000	SF AF 6000 FF 15000
FF **雷の玉響《パイルドライブ》＋**	「パイルドライブ」のウィル減少量が20%増える 入手方法 強化 雷の玉響《パイルドライブ》×2（Ⅳ-2「新たな隠れ家」開始後）	—	21000
 SF AF FF **雷の吐息《パイルドライブ》**	「パイルドライブ」の再使用可能になるまでの時間が4.2秒短くなる 入手方法 店 FF マーサの宿（特定の条件を満たしたあと／→P.441） クエ SQ「斥候に憧れて」	SF AF — FF 31000	SF AF 6200 FF 15500
FF **雷の吐息《パイルドライブ》＋**	「パイルドライブ」の再使用可能になるまでの時間が8.4秒短くなる 入手方法 強化 雷の吐息《パイルドライブ》×2（Ⅳ-2「新たな隠れ家」開始後）	—	21700
 SF AF FF **雷の宝珠《サンダーストーム》**	「サンダーストーム」のダメージ量が10%増える 入手方法 店 FF マーサの宿（特定の条件を満たしたあと／→P.441） 敵 アンダーテイカー（Ⅴ-5「魔窟」）	SF AF — FF 32000	SF AF 6400 FF 16000
FF **雷の宝珠《サンダーストーム》＋**	「サンダーストーム」のダメージ量が20%増える 入手方法 強化 雷の宝珠《サンダーストーム》×2（Ⅳ-2「新たな隠れ家」開始後）	—	22400
 SF AF FF **雷の吐息《サンダーストーム》**	「サンダーストーム」の再使用可能になるまでの時間が2.7秒短くなる 入手方法 店 FF マーサの宿（特定の条件を満たしたあと／→P.441） クエ SQ「運び屋の誇りにかけて」	SF AF — FF 32000	SF AF 6400 FF 16000
FF **雷の吐息《サンダーストーム》＋**	「サンダーストーム」の再使用可能になるまでの時間が5.4秒短くなる 入手方法 強化 雷の吐息《サンダーストーム》×2（Ⅳ-2「新たな隠れ家」開始後）	—	22400
 SF AF FF **雷の宝珠《ライトニングロッド》**	「ライトニングロッド」のダメージ量が9%増える 入手方法 店 FF マーサの宿（特定の条件を満たしたあと／→P.441） 宝 マザークリスタル・ドレイクファング	SF AF — FF 30750	SF AF 6150 FF 15375
FF **雷の宝珠《ライトニングロッド》＋**	「ライトニングロッド」のダメージ量が18%増える 入手方法 強化 雷の宝珠《ライトニングロッド》×2（Ⅳ-2「新たな隠れ家」開始後）	—	21525
 SF AF FF **雷の吐息《ライトニングロッド》**	「ライトニングロッド」の再使用可能になるまでの時間が5秒短くなる 入手方法 店 ダリミル宿場	SF AF 12200 FF 30500	SF AF 6100 FF 15250
FF **雷の吐息《ライトニングロッド》＋**	「ライトニングロッド」の再使用可能になるまでの時間が10秒短くなる 入手方法 強化 雷の吐息《ライトニングロッド》×2（Ⅳ-2「新たな隠れ家」開始後）	—	21350

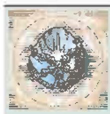
	名前	効果	購入価格	売却価格
	AF AF FF 雷の宝珠《裁きの雷》	「裁きの雷」のダメージ量が6%増える	SF AF — FF 250000	SF AF 50000 FF 125000
		入手方法 店 FF マーサの宿（特定の条件を満たしたあと／→P.441） サブ クロノス石塔群（雷の試練）		
	FF 雷の宝珠《裁きの雷》＋	「裁きの雷」のダメージ量が12%増える	—	175000
		入手方法 強化 雷の宝珠《裁きの雷》×2（Ⅳ-2「新たな隠れ家」開始後）		
	AF AF AF 雷の吐息《裁きの雷》	「裁きの雷」の再使用可能になるまでの時間が9秒短くなる	SF AF — FF 87500	SF AF 17500 FF 43750
		入手方法 店 FF マーサの宿（特定の条件を満たしたあと／→P.441） 宝 クリスタル自治領		
	FF 雷の吐息《裁きの雷》＋	「裁きの雷」の再使用可能になるまでの時間が18秒短くなる	—	61250
		入手方法 強化 雷の吐息《裁きの雷》×2（Ⅳ-2「新たな隠れ家」開始後）		
	AF AF AF 土の宝珠《ワインダップ》	「ワインダップ」のダメージ量が10%増える	SF AF — FF 39500	SF AF 7900 FF 19750
		入手方法 店 FF ダリミル宿場（特定の条件を満たしたあと／→P.441） 敵 ネクロフォビア（Ⅵ-3「慟哭の空」）		
	FF 土の宝珠《ワインダップ》＋	「ワインダップ」のダメージ量が20%増える	—	27650
		入手方法 強化 土の宝珠《ワインダップ》×2（Ⅴ-3「帰還」でミドと話したあと）		
	SF AF FF 土の吐息《ワインダップ》	「ワインダップ」の再使用可能になるまでの時間が3秒短くなる	SF AF — FF 39500	SF AF 7900 FF 19750
		入手方法 店 FF ダリミル宿場（特定の条件を満たしたあと／→P.441） クエ 33「ミドの工房」		
	FF 土の吐息《ワインダップ》＋	「ワインダップ」の再使用可能になるまでの時間が6秒短くなる	—	27650
		入手方法 強化 土の吐息《ワインダップ》×2（Ⅴ-3「帰還」でミドと話したあと）		
	SF SF SF 土の宝珠《激震》	「激震」のダメージ量が8%増える	SF AF — FF 37500	SF AF 7500 FF 18750
		入手方法 店 FF ダリミル宿場（特定の条件を満たしたあと／→P.441） 宝 マザークリスタル・ドレイクファング		
	FF 土の宝珠《激震》＋	「激震」のダメージ量が16%増える	—	26250
		入手方法 強化 土の宝珠《激震》×2（Ⅴ-3「帰還」でミドと話したあと）		
	SF AF FF 土の吐息《激震》	「激震」の再使用可能になるまでの時間が3.5秒短くなる	SF AF — FF 38750	SF AF 7750 FF 19375
		入手方法 店 FF ダリミル宿場（特定の条件を満たしたあと／→P.441） クエ 51「ゼメキス浪漫回遊記」		
	FF 土の吐息《激震》＋	「激震」の再使用可能になるまでの時間が7秒短くなる	—	27125
		入手方法 強化 土の吐息《激震》×2（Ⅴ-3「帰還」でミドと話したあと）		

名前	効果	購入価格	売却価格
 SF AF FF 土の宝珠《レイジングフィスト》	「レイジングフィスト」のダメージ量が10%増える	SF AF — FF 38000	SF AF 7600 FF 19000
	入手方法 店 FF ダリミル宿場(特定の条件を満たしたあと／→P.441) 宝 クリスタル自治領		
FF 土の宝珠《レイジングフィスト》＋	「レイジングフィスト」のダメージ量が20%増える	—	26600
	入手方法 強化 土の宝珠《レイジングフィスト》×2(Ⅴ-3「帰還」でミドと話したあと)		
 SF AF FF 土の吐息《レイジングフィスト》	「レイジングフィスト」の再使用可能になるまでの時間が3.5秒短くなる	SF AF 15300 FF 38250	SF AF 7650 FF 19125
	入手方法 店 ノースリーチ(Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと)		
FF 土の吐息《レイジングフィスト》＋	「レイジングフィスト」の再使用可能になるまでの時間が7秒短くなる	—	26775
	入手方法 強化 土の吐息《レイジングフィスト》×2(Ⅴ-3「帰還」でミドと話したあと)		
 SF AF FF 土の宝珠《大地の怒り》	「大地の怒り」のダメージ量が7%増える	SF AF — FF 250000	SF AF 50000 FF 125000
	入手方法 店 FF ダリミル宿場(特定の条件を満たしたあと／→P.441) サブ クロノス石塔群(土の試練)		
FF 土の宝珠《大地の怒り》＋	「大地の怒り」のダメージ量が14%増える	—	175000
	入手方法 強化 土の宝珠《大地の怒り》×2(Ⅴ-3「帰還」でミドと話したあと)		
 SF AF FF 土の吐息《大地の怒り》	「大地の怒り」の再使用可能になるまでの時間が13.5秒短くなる	SF AF — FF 95000	SF AF 19000 FF 47500
	入手方法 店 FF ダリミル宿場(特定の条件を満たしたあと／→P.441) 宝 ナルディア海域		
FF 土の吐息《大地の怒り》＋	「大地の怒り」の再使用可能になるまでの時間が27秒短くなる	—	66500
	入手方法 強化 土の吐息《大地の怒り》×2(Ⅴ-3「帰還」でミドと話したあと)		
 SF AF FF 光の玉響《インパルス》	「インパルス」のウィル減少量が10%増える	SF AF — FF 48750	SF AF 9750 FF 24375
	入手方法 店 FF ノースリーチ(特定の条件を満たしたあと／→P.441) 敵 バルナバス(Ⅶ-6「深淵」)		
FF 光の玉響《インパルス》＋	「インパルス」のウィル減少量が20%増える	—	34125
	入手方法 強化 光の玉響《インパルス》×2(Ⅶ-1「鳴動する世界」開始後)		
 SF AF FF 光の吐息《インパルス》	「インパルス」の再使用可能になるまでの時間が2秒短くなる	SF AF — FF 51250	SF AF 10250 FF 25625
	入手方法 店 FF ノースリーチ(特定の条件を満たしたあと／→P.441) クエ 93「茨根ざす砂原 後編」		
FF 光の吐息《インパルス》＋	「インパルス」の再使用可能になるまでの時間が4秒短くなる	—	35875
	入手方法 強化 光の吐息《インパルス》×2(Ⅶ-1「鳴動する世界」開始後)		

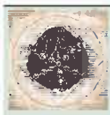
FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

名前		効果	購入価格	売却価格
	SF AF FF 光の宝珠《フレアブレス》	「フレアブレス」のダメージ量が12%増える	SF AF —— FF 50000	SF AF 10000 FF 25000
		入手方法 店 FF ノースリーチ(特定の条件を満たしたあと/→P.441) 宝 自由都市カンベル		
	FF 光の宝珠《フレアブレス》+	「フレアブレス」のダメージ量が24%増える	——	35000
		入手方法 強化 光の宝珠《フレアブレス》×2(Ⅶ-1「鳴動する世界」開始後)		
	SF AF AF 光の吐息《フレアブレス》	「フレアブレス」の再使用可能になるまでの時間が2.7秒短くなる	SF AF —— FF 52500	SF AF 10500 FF 26250
		入手方法 店 FF ノースリーチ(特定の条件を満たしたあと/→P.441) クエ 60「名士の執事たち」		
	FF 光の吐息《フレアブレス》+	「フレアブレス」の再使用可能になるまでの時間が5.4秒短くなる	——	36750
		入手方法 強化 光の吐息《フレアブレス》×2(Ⅶ-1「鳴動する世界」開始後)		
	SF AF FF 光の玉響《サテライト》	「サテライト」のウィル減少量が10%増える	SF AF —— FF 48000	SF AF 9600 FF 24000
		入手方法 店 FF ノースリーチ(特定の条件を満たしたあと/→P.441) 宝 マザークリスタル・ドレイクスパイン		
	FF 光の玉響《サテライト》+	「サテライト」のウィル減少量が20%増える	——	33600
		入手方法 強化 光の玉響《サテライト》×2(Ⅶ-1「鳴動する世界」開始後)		
	SF AF FF 光の吐息《サテライト》	「サテライト」の再使用可能になるまでの時間が4秒短くなる	SF AF 20000 FF 50000	SF AF 10000 FF 25000
		入手方法 店 マーサの宿(Ⅶ-4「小さな希望」開始後)		
	FF 光の吐息《サテライト》+	「サテライト」の再使用可能になるまでの時間が8秒短くなる	——	35000
		入手方法 強化 光の吐息《サテライト》×2(Ⅶ-1「鳴動する世界」開始後)		
	SF AF FF 光の宝珠《ギガフレア》	「ギガフレア」のダメージ量が5%増える	SF AF —— FF 250000	SF AF 50000 FF 125000
		入手方法 店 FF ノースリーチ(特定の条件を満たしたあと/→P.441) クロノス石塔群(光の試練)		
	FF 光の宝珠《ギガフレア》+	「ギガフレア」のダメージ量が10%増える	——	175000
		入手方法 強化 光の宝珠《ギガフレア》×2(Ⅶ-1「鳴動する世界」開始後)		
	SF AF FF 竜王の慈悲	「ギガフレア」の再使用可能になるまでの時間が6秒短くなる	SF AF —— FF 145000	SF AF 29000 FF 72500
		入手方法 店 FF クライヴたちの隠れ家(特定の条件を満たしたあと/→P.441) クエ 91「老師の想いを胸に」		
	FF 竜王の慈悲+	「ギガフレア」の再使用可能になるまでの時間が12秒短くなる	——	101500
		入手方法 強化 竜王の慈悲×2(Ⅶ-1「鳴動する世界」開始後)		

INDEX

名前	効果	購入価格	売却価格
 FF AF FF 氷の宝珠《アイスエイジ》	『アイスエイジ』のダメージ量が12%増える	SF AF —— FF 87500	FF AF 17500 FF 43750
	入手方法 店 FF クライヴたちの隠れ家(特定の条件を満たしたあと/→P.441) 宝 幻想の塔		
FF 氷の宝珠《アイスエイジ》+	『アイスエイジ』のダメージ量が24%増える	——	61250
	入手方法 強化 氷の宝珠《アイスエイジ》×2(Ⅷ-1「灰の大陸へ」開始後)		
 SF SF SF 氷の吐息《アイスエイジ》	『アイスエイジ』の再使用可能になるまでの時間が1.5秒短くなる	SF AF [illegible]	SF AF [illegible]
	[illegible] /		
FF 氷の吐息《アイスエイジ》+	[illegible]	[illegible]	59500
	入手方法 強化 氷の吐息《アイスエイジ》×2(Ⅷ-1「灰の大陸へ」開始後)		
 FF AF FF 氷の玉響《メズマライズ》	『メズマライズ』のウィル減少量が10%増える	SF AF —— FF 75000	SF AF 15000 FF 37500
	入手方法 店 FF クライヴたちの隠れ家(特定の条件を満たしたあと/→P.441) 宝 幻想の塔		
FF 氷の玉響《メズマライズ》+	『メズマライズ』のウィル減少量が20%増える	——	52500
	入手方法 強化 氷の玉響《メズマライズ》×2(Ⅷ-1「灰の大陸へ」開始後)		
 SF AF FF 氷の吐息《メズマライズ》	『メズマライズ』の再使用可能になるまでの時間が1.2秒短くなる	SF AF —— FF 82500	SF AF 16500 FF 41250
	入手方法 店 FF クライヴたちの隠れ家(特定の条件を満たしたあと/→P.441) クエ 81「忘れえぬ君たちへ」		
FF 氷の吐息《メズマライズ》+	『メズマライズ』の再使用可能になるまでの時間が2.4秒短くなる	——	57750
	入手方法 強化 氷の吐息《メズマライズ》×2(Ⅷ-1「灰の大陸へ」開始後)		
 SF AF FF 氷の玉響《ライム》	『ライム』のウィル減少量が30%増える	SF AF —— FF 80000	SF AF 16000 FF 40000
	入手方法 店 FF クライヴたちの隠れ家(特定の条件を満たしたあと/→P.441) 宝 マザークリスタル・ドレイクスパイン		
FF 氷の玉響《ライム》+	『ライム』のウィル減少量が60%増える	——	56000
	入手方法 強化 氷の玉響《ライム》×2(Ⅷ-1「灰の大陸へ」開始後)		
 SF AF FF 氷の吐息《ライム》	『ライム』の再使用可能になるまでの時間が2秒短くなる	SF AF 35000 FF 87500	SF AF 17500 FF 43750
	入手方法 店 マーサの宿(Ⅷ-1「灰の大陸へ」開始後)		
FF 氷の吐息《ライム》+	『ライム』の再使用可能になるまでの時間が4秒短くなる	——	61250
	入手方法 強化 氷の吐息《ライム》×2(Ⅷ-1「灰の大陸へ」開始後)		

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

名前		効果	購入価格	売却価格
	SF AF FF 氷の玉響《ダイヤモンドダスト》	『ダイヤモンドダスト』のウィル減少量が10%増える	SF AF ― FF 250000	SF AF 50000 FF 125000
		入手方法 店 FF クライヴたちの隠れ家(特定の条件を満たしたあと／→P.441) サブ クロノス石塔群(氷の試練)		
	FF 氷の玉響《ダイヤモンドダスト》＋	『ダイヤモンドダスト』のウィル減少量が20%増える	―	175000
		入手方法 強化 氷の玉響《ダイヤモンドダスト》×2(Ⅷ-1「灰の大陸へ」開始後)		
	SF AF FF 女王の恵愛	『ダイヤモンドダスト』の再使用可能になるまでの時間が7.5秒短くなる	SF AF ― FF 175000	SF AF 35000 FF 87500
		入手方法 店 FF クライヴたちの隠れ家(特定の条件を満たしたあと／→P.441) クエ 90「白銀の君」		
	FF 女王の恵愛＋	『ダイヤモンドダスト』の再使用可能になるまでの時間が15秒短くなる	―	122500
		入手方法 強化 女王の恵愛×2(Ⅷ-1「灰の大陸へ」開始後)		
	SF AF SF 闇の玉響《グングニル》	『グングニル』のウィル減少量が30%増える	SF AF 50000 FF 125000	AF AF 25000 FF 62500
		入手方法 店 タボール(Ⅷ-4「魔都への道」開始後)		
	FF 闇の玉響《グングニル》＋	『グングニル』のウィル減少量が60%増える	―	87500
		入手方法 強化 闇の玉響《グングニル》×2(Ⅷ-4「魔都への道」開始後)		
	SF AF FF 闇の吐息《グングニル》	『グングニル』の再使用可能になるまでの時間が2秒短くなる	SF AF ― FF 125000	SF AF 25000 FF 62500
		入手方法 店 [illegible] タボール(特定の条件を満たしたあと／→P.441) クエ 83「《剣》の希望」		
	FF 闇の吐息《グングニル》＋	『グングニル』の再使用可能になるまでの時間が4秒短くなる	―	87500
		入手方法 強化 闇の吐息《グングニル》×2(Ⅷ-4「魔都への道」開始後)		
	SF AF FF 闇の宝珠《天の叢雲》	[illegible]	[illegible]	[illegible]
		[illegible]		
	FF 闇の宝珠《天の叢雲》＋	[illegible]	[illegible]	[illegible]
		[illegible]		
	SF AF FF 闇の吐息《天の叢雲》	[illegible] 風	[illegible]	[illegible]
		[illegible]		
	FF 闇の吐息《天の叢雲》＋	[illegible]	[illegible]	84000
		入手方法 強化 闇の吐息《天の叢雲》×2(Ⅷ-4「魔都への道」開始後)		
	SF AF FF 闇の吐息《境界転移》	『境界転移』の再使用可能になるまでの時間が0.5秒短くなる	SF AF 45000 FF 112500	SF AF 22500 FF 56250
		入手方法 店 ダリミル宿場(Ⅷ-4「魔都への道」開始後)		
	FF 闇の吐息《境界転移》＋	『境界転移』の再使用可能になるまでの時間が1秒短くなる	―	78750
		入手方法 強化 闇の吐息《境界転移》×2(Ⅷ-4「魔都への道」開始後)		

名前	効果	購入価格	売却価格
SF AF FF 闇の引力《斬鉄乱舞》	「斬鉄乱舞」の斬鉄剣ゲージ増加量が25%増える	SF AF —— FF 225000	SF AF 45000 FF 112500
	入手方法 店 FF ドラヴォズ(特定の条件を満たしたあと/→P.441) 敵 アルテマ(Ⅷ-5「魔都騒乱」)		
FF 闇の引力《斬鉄乱舞》+	「斬鉄乱舞」の斬鉄剣ゲージ増加量が50%増える	——	157500
	入手方法 強化 闇の引力《斬鉄乱舞》×2(Ⅷ-4「魔都への道」開始後)		
SF AF FF 闇の玉響《斬鉄乱舞》	「斬鉄乱舞」のウィル減少量が20%増える	SF AF —— FF 250000	SF AF 50000 FF 125000
	入手方法 店 FF ドラヴォズ(特定の条件を満たしたあと/→P.441) [illegible] クロノス石塔群(闇の試練)		
FF 闇の玉響《斬鉄乱舞》+	「斬鉄乱舞」のウィル減少量が40%増える	——	175000
	入手方法 強化 闇の玉響《斬鉄乱舞》×2(Ⅷ-4「魔都への道」開始後)		
SF AF FF 闇の吐息《斬鉄乱舞》	「斬鉄乱舞」の再使用可能になるまでの時間が4.5秒短くなる	SF AF 85000 FF 212500	SF AF 42500 FF 106250
	入手方法 店 ドラヴォズ(Ⅷ-6「オリジン」開始後)		
FF 闇の吐息《斬鉄乱舞》+	「斬鉄乱舞」の再使用可能になるまでの時間が9秒短くなる	——	148750
	入手方法 強化 闇の吐息《斬鉄乱舞》×2(Ⅷ-4「魔都への道」開始後)		
SF AF FF 古き教えの書《黄金の契約》	ギルの入手量が35%増える。宝箱、バトルの報酬、クエストの報酬などで入手するぶんも増える	SF AF 5000 FF 12500	SF AF 2500 FF 6250
	入手方法 店 クライヴたちの隠れ家		
FF 古き教えの書《黄金の契約》+	ギルの入手量が50%増える。宝箱、バトルの報酬、クエストの報酬などで入手するぶんも増える	——	8750
	入手方法 強化 古き教えの書《黄金の契約》×2(Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)		
SF AF FF 古き教えの書《天動と幸福》	経験値の入手量が15%増える。バトルの報酬やクエストの報酬で入手するぶんも増える	SF AF 5500 FF 13750	SF AF 2750 FF 6875
	入手方法 店 クライヴたちの隠れ家		
FF 古き教えの書《天動と幸福》+	経験値の入手量が30%増える。バトルの報酬やクエストの報酬で入手するぶんも増える	——	9625
	入手方法 強化 古き教えの書《天動と幸福》×2(Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)		
SF AF FF 古き教えの書《戦術の応報》	敵を倒したときに得られるアビリティポイントが20%増える。バトルの報酬、クエストの報酬、支援品で入手するぶんは増えない	SF AF 15000 FF 37500	SF AF 7500 FF 18750
	入手方法 店 クライヴたちの隠れ家、ロストウィング(Ⅳ-2「新たな隠れ家」開始後)		
FF 古き教えの書《戦術の応報》+	敵を倒したときに得られるアビリティポイントが40%増える。バトルの報酬、クエストの報酬、支援品で入手するぶんは増えない	——	26250
	入手方法 強化 古き教えの書《戦術の応報》×2(Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)		

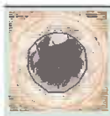
名前	効果	購入価格	売却価格
 SF AF FF **カヴァスの牙**	トルガルの攻撃力が5上がる 入手方法 店 FF ドラヴォズ(特定の条件を満たしたあと／→P.441) クエ AF「相棒の秘密」	SF AF —— FF 1250	SF AF 250 FF 625
SF AF FF **カヴァスの牙+**	トルガルの攻撃力が12上がる 入手方法 店 FF ドラヴォズ(特定の条件を満たしたあと／→P.441) 強化 SF カヴァスの牙×2(II-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと) クエ 89「言葉はいらない」	SF AF —— FF 3750	SF FF 750 AF 1875
 FF **カヴァスの大牙**	トルガルの攻撃力が30上がる 入手方法 強化 カヴァスの牙+×2(II-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと)	——	8750
 AF AF **《オートアタック》の指輪**	■ボタンで攻撃するときに、各種のフィートやアビリティも状況に応じて自動的に使用する。また、クライヴが敵を転倒させる攻撃を当てたときに、トルガルへの指示が自動的に出される。召喚獣フェニックスなどの操作時は、照準が近くの対象へ自動的に合う 入手方法 他 I-3「ナイトの誇り」を開始する	——	——
 SF AF **《オートドッジ》の指輪**	敵の攻撃を受けそうになったとき、ドッジなどの回避用アクションを自動的に行なう(クライヴが敵の攻撃を回避できる状態の場合のみ) 入手方法 他 I-3「ナイトの誇り」を開始する	——	——
 SF AF **《オートスロー》の指輪**	敵の攻撃を受けそうになったとき、約0.8秒間、時間の流れが50分の1になる(クライヴが敵の攻撃を回避できる状態の場合のみ)。ただし、《オートドッジ》の指輪を同時に装備していると、そちらの効果が優先される 入手方法 他 I-3「ナイトの誇り」を開始する	——	——
 SF AF **《オートポーション》の指輪**	クライヴのHPがポーションの回復量以上減ったときに、所持しているポーションを自動的に使用する。ハイポーションのみ所持している場合は、クライヴのHPがハイポーションの回復量以上減ったときに、所持しているハイポーションを自動的に使用する。また、召喚獣イフリートなどの操作時で「ファイアライト」が使用可能な場合は、HPが最大値の30%以上減ったときに、「ファイアライト」を自動的に使用する 入手方法 他 I-3「ナイトの誇り」を開始する	——	——
 SF AF **《オートトルガル》の指輪**	クライヴが敵を転倒させる攻撃を当てたときに、トルガルへの指示が自動的に出される 入手方法 他 II-3「ドミナントの行方」を開始する	——	——
 SF AF FF **ケットシーのラッキーチャーム**	ギルの入手量が25%増える。バトルの報酬や宝箱などで入手するぶんも増える 入手方法 他 本作のパッケージ版の早期購入特典、ダウンロード版の予約特典	——	——
 SF AF FF **学者の眼鏡**	経験値の入手量が10%増える。バトルの報酬などで入手するぶんも増える 入手方法 他 本作のコレクターズエディションの購入特典	——	——

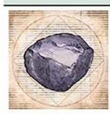
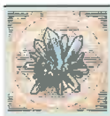
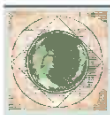
消費アイテム Consumables

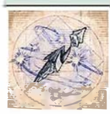
名前	効果	購入価格	売却価格
 SF AF FF **ポーション**	HPを最大値の20%回復する。特定のクエストを達成すると回復量が増える(→P.441) 入手方法 店各地 宝各地 拾各地 敵多数 他初期所持、II-1「邂逅」のバトルの報酬、II-2「シドという男」で小袋を拾う	200	100
 SF AF FF **ハイポーション**	HPを最大値の40%回復する。特定のクエストを達成すると回復量が増える(→P.441) 入手方法 店各地 宝各地 拾各地 敵多数 他初期所持、II-1「邂逅」のバトルの報酬	400	200
 SF AF FF **エリクサー**	HPを全回復する 入手方法 店各地(AF AF IV-2「新たな隠れ家」開始後、FF 最初から)	AF AF 10000 FF 25000	SF AF 5000 FF 12500
 AF AF AF **ちからの薬**	60秒間、攻撃力が10%上がる。特定のクエストを達成すると効果時間が延びる(→P.441) 入手方法 店各地(SF AF II-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと、FF 最初から) 拾スティルウィンド、ニサ峡谷	700	350
 AF AF AF **まもりの薬**	90秒間、防御力が30%上がる。特定のクエストを達成すると効果時間が延びる(→P.441) 入手方法 店各地 他フェニックスゲート、ニサ峡谷	600	300
 SF AF FF **英雄の薬**	リミットブレイクゲージが744増える。さらに、30秒間「1秒ごとに744」のペースで増えつづける。特定のクエストを達成すると効果時間が延びる(→P.441) 入手方法 店各地(AF AF III-7「傾く世界で」でシドの私室に入ったあと、FF 最初から)	500	250
 SF AF FF **ラストエリクサー**	下記のすべての効果を得る。自分では使用できず、アイテムショートカットにセットされた状態でHPがゼロになったときに自動的に使用される ◆ HPを全回復する ◆ リミットブレイクゲージを最大にする ◆ 60秒間、攻撃力が10%上がる ◆ 60秒間、防御力が30%上がる 入手方法 店クライヴたちの隠れ家(VII-1「鳴動する世界」開始後)	SF AF 20000 FF 50000	—



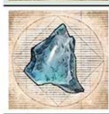
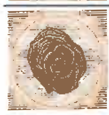
マテリアル Materials

	名前	そのマテリアルを使う装備	購入価格	売却価格
	SF AF 竜の尖爪	ロングソード+1、プラチナソード+2、ドレイクスレイヤーベルト、スチールクラウン+1、ルーンクレセント+2、ドレイクスレイヤーリスト 入手方法 敵 エイビス種	—	1200
	FF 竜の尖爪+	ロングソード+4、プラチナソード❹、ドレイクスレイヤーベルト❹、スチールクラウン+4、ルーンクレセント❹、ドレイクスレイヤーリスト❹ 入手方法 敵 エイビス種	—	2400
	SF AF タウルスのたてがみ	大地の剣+1、大地の剣+2 入手方法 敵 タウルス族	—	1200
	FF タウルスのたてがみ+	大地の剣+4、大地の剣❹ 入手方法 敵 タウルス族	—	2400
	AF AF 鎖の輪	大地の剣+1、ダイヤソード+1、バトルチェイン+1 入手方法 敵 竜騎士	—	1200
	FF 鎖の輪+	大地の剣+4、ダイヤソード+4、バトルチェイン+4 入手方法 敵 竜騎士	—	2400
	SF AF 骨の首飾り	エンハンスソード+2 入手方法 敵 ギガース族	—	1200
	FF 骨の首飾り+	エンハンスソード❹ 入手方法 敵 ギガース族	—	2400
	AF AF クァールの髭	ハンターズウェストクロス+1、ルーンベルト+2 入手方法 敵 クァール種	—	1800
	FF クァールの髭+	ハンターズウェストクロス+4、ルーンベルト❹ 入手方法 敵 クァール種	—	3600
	SF AF 古代鉄	ディフェンダー+1 入手方法 敵 テツキョジン種（Ⅲ-5「真実の在り処」、リスキーモブのアトラスなどの一部バトルの報酬のみ）	—	1800
	FF 古代鉄+	ディフェンダー+4 入手方法 敵 テツキョジン種（Ⅲ-5「真実の在り処」、リスキーモブのアトラスなどの一部バトルの報酬のみ）	—	3600
	SF AF グリマルキンの毛皮	エクスカリバー 入手方法 サブ リスキーモブ（グリマルキン）	—	1500
	FF グリマルキンの毛皮+	エクスカリバー❹ 入手方法 サブ リスキーモブ（グリマルキン）	—	3000
	SF AF ドレッドフェザー	ウロボロス 入手方法 サブ リスキーモブ（ドレッドコメット）	—	1500
	FF ドレッドフェザー+	ウロボロス❹ 入手方法 サブ リスキーモブ（ドレッドコメット）	—	3000
	SF AF ボムの魂	エクスカリバー 入手方法 クエ 44「大工房増進せよ」	—	1500
	FF ボムの魂+	エクスカリバー❹ 入手方法 クエ 44「大工房増進せよ」	—	3000

名前	そのマテリアルを使う装備	購入価格	売却価格
 SF AF **エレクトラム**	ドレイクスレイヤーベルト	—	1500
	入手方法 サブ リスキーモブ(セヴェリアン)		
FF **エレクトラム＋**	ドレイクスレイヤーベルト	—	3000
	入手方法 サブ リスキーモブ(セヴェリアン)		
 SF AF **濁った粘液**	ドレイクスレイヤーリスト	—	1500
	入手方法 サブ リスキーモブ(プリンプリンス)		
FF **濁った粘液＋**	ドレイクスレイヤーリスト	—	3000
	入手方法 サブ リスキーモブ(プリンプリンス)		
 SF AF **モルボルの花**	サンズオブウロボロス	—	1500
	入手方法 クエ 93「良薬はさらに得難し」		
FF **モルボルの花＋**	サンズオブウロボロス	—	3000
	入手方法 クエ 69「良薬はさらに得難し」		
 SF AF **原始の角笛**	ゴッターダメルン	—	2500
	入手方法 サブ リスキーモブ(ゴバームーク)		
FF **原始の角笛＋**	ゴッターダメルン	—	5000
	入手方法 サブ リスキーモブ(ゴバームーク)		
 SF AF **地竜の舌**	ウロボロス	—	2500
	入手方法 サブ リスキーモブ(アグニ)		
FF **地竜の舌＋**	ウロボロス	—	5000
	入手方法 サブ リスキーモブ(アグニ)		
 SF AF **汚れた腰巻**	サンズオブウロボロス	—	2500
	入手方法 サブ リスキーモブ(パンデモニウム)		
FF **汚れた腰巻＋**	サンズオブウロボロス	—	5000
	入手方法 サブ リスキーモブ(パンデモニウム)		
 SF AF **黒鋼**	ゴッターダメルン	—	2500
	入手方法 サブ リスキーモブ(タナトス、プリンスオブデス)		
FF **黒鋼＋**	ゴッターダメルン	—	5000
	入手方法 サブ リスキーモブ(タナトス、プリンスオブデス)		
 SF AF **凍った涙**	ブロードソード+1、アイアンリスト+1	—	100
	入手方法 敵 召喚獣シヴァのドミナント(II-1「邂逅」)		
FF **凍った涙＋**	ブロードソード+4、アイアンベルト+4、アイアンリスト+4	—	200
	入手方法 敵 召喚獣シヴァのドミナント(II-1「邂逅」)		
 SF AF **地竜の鱗**	ロングソード+1、トラベラーズボンズ+1	—	150
	入手方法 敵 ファーヴニル(II-3「ドミナントの行方」)、フレイムリザード(IV-7「氷華に舞う」)		
FF **地竜の鱗＋**	ロングソード+4、トラベラーズボンズ+4	—	300
	入手方法 敵 ファーヴニル(II-3「ドミナントの行方」)、フレイムリザード(IV-7「氷華に舞う」)		
 SF AF **嵐の目**	バスタードソード+1	—	150
	入手方法 敵 エレメント種		
FF **嵐の目＋**	バスタードソード+4	—	300
	入手方法 敵 エレメント種		
 SF AF **液状の炎**	プラチナソード+1、プラチナベルト+1	—	200
	入手方法 敵 リクイドフレイム(IV-7「氷華に舞う」)		
FF **液状の炎＋**	プラチナソード+4、プラチナベルト+4	—	400
	入手方法 敵 リクイドフレイム(IV-7「氷華に舞う」)		

	名前	そのマテリアルを使う装備	購入価格	売却価格
	SF AF 憤怒の土塊	エンハンスソード+1、ハンターズアームクロス+1	—	500
		入手方法 敵 召喚獣タイタン(Ⅴ-5「魔窟」)		
	FF 憤怒の土塊+	エンハンスソード+4、ハンターズアームクロス+4	—	1000
		入手方法 敵 召喚獣タイタン(Ⅴ-5「魔窟」)		
	SF AF 聖竜の骨	ダイヤソード+1、シルクサッシュ+1、ダイヤアームレット+1	—	400
		入手方法 敵 ホワイトドラゴン(Ⅵ-3「慟哭の空」)		
	FF 聖竜の骨+	ダイヤソード+4、シルクサッシュ+4、ダイヤアームレット+4	—	800
		入手方法 敵 ホワイトドラゴン(Ⅵ-3「慟哭の空」)		
	SF AF 血塗れの紋章	ルーンブレイド+1、ルーンクレセント+1	—	400
		入手方法 敵 スレイプニル(Ⅶ-3「カンベル陥落」)		
	FF 血塗れの紋章+	ルーンブレイド+4、ルーンクレセント+4	—	800
		入手方法 敵 スレイプニル(Ⅶ-3「カンベル陥落」)		
	SF AF 獣王の拘束具	ディフェンダー+1、サンブレスレット+1	—	600
		入手方法 クエ 83「《剣》の希望」 サブ リスキーモブ(キングベヒーモス)		
	FF 獣王の拘束具+	ディフェンダー+4、サンブレスレット+4	—	1200
		入手方法 クエ 83「《剣》の希望」 サブ リスキーモブ(キングベヒーモス)		
	AF AF ウィンドシャード	ストームクライ	—	—
		入手方法 敵 召喚獣ガルーダ(Ⅱ-8「因果」)		
	FF ウィンドシャード+	ストームクライⒶ	—	—
		入手方法 敵 召喚獣ガルーダ(Ⅱ-8「因果」)		
	SF AF ファイアシャード	フレイムタン	—	—
		入手方法 敵 炎影のイフリート(Ⅲ-5「真実の在り処」)		
	FF ファイアシャード+	フレイムタンⒶ	—	—
		入手方法 敵 炎影のイフリート(Ⅲ-5「真実の在り処」)		
	AF AF ライトニングシャード	レヴィンボルト	—	—
		入手方法 敵 ダルメキア軍用パンサー(Ⅳ-1「大罪人シド」)		
	FF ライトニングシャード+	レヴィンボルトⒶ	—	—
		入手方法 敵 ダルメキア軍用パンサー(Ⅳ-1「大罪人シド」)		
	AF AF アースシャード	グラインドストーン	—	—
		入手方法 敵 フーゴ(Ⅴ-2「シドとフーゴ」)		
	FF アースシャード+	グラインドストーンⒶ	—	—
		入手方法 敵 フーゴ(Ⅴ-2「シドとフーゴ」)		
	SF AF ライトシャード	ブライトバーン	—	—
		入手方法 敵 召喚獣バハムート(Ⅵ-3「慟哭の空」)		
	FF ライトシャード+	ブライトバーンⒶ	—	—
		入手方法 敵 召喚獣バハムート(Ⅵ-3「慟哭の空」)		
	SF AF アイスシャード	アイスブランド	—	—
		入手方法 他 Ⅷ-1「灰の大陸へ」を開始する		
	FF アイスシャード+	アイスブランドⒶ	—	—
		入手方法 他 Ⅷ-1「灰の大陸へ」を開始する		
	AF AF ダークシャード	エヴァーダーク	—	—
		入手方法 敵 バルナバス(Ⅷ-3「贄の王」)		
	FF ダークシャード+	エヴァーダークⒶ	—	—
		入手方法 敵 バルナバス(Ⅷ-3「贄の王」)		

INDEX

	名前	そのマテリアルを使う装備	購入価格	売却価格
	SF AF メテオライト	多数(+2の武器、腰帯、腕輪など) 入手方法 店 クライヴたちの隠れ家(VI-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと)、各地 クエ 多数 サブ リスキーモブ(多数)、支援品(名声45以上、550以上) 他 各種バトルの報酬	1000	500
	FF メテオライト+	多数(の武器、腰帯、腕輪) 入手方法 店 クライヴたちの隠れ家(VI-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと)、各地 クエ 多数 サブ リスキーモブ(多数)、支援品(名声45以上、550以上) 他 各種バトルの報酬	2000	1000
	SF AF FF ヒヒイロカネ	エクスカリバー、エクスカリバー、ドレイクスレイヤーベルト、ドレイクスレイヤーベルト、ドレイクスレイヤーリスト、ドレイクスレイヤーリスト 入手方法 サブ 30「鍛冶師と拘泥」、38「湯を沸かすほどの熱い奴」 サブ リスキーモブ(ファスティトカロン、テン・オブ・クラブズ、ホーリートランペトゥール)	—	1500
	SF AF FF オリハルコン	ゴッターダメルン、ゴッターダメルン、ウロボロス、ウロボロス、サンズオブウロボロス、サンズオブウロボロス 入手方法 クエ 93「崩れゆく堅壁 後篇」、93「赤翼の残火 後篇」 サブ リスキーモブ(アトラス、スヴァローグ、ゴーキマイラ、キングベヒーモス)	—	2500
	SF AF ギル虫	(換金専用のアイテム) 入手方法 宝 ザンブレク皇国領：グロリューズ要衝 拾 各地 クエ 多数 他 IV-5「再会」などのバトルの報酬	—	200
	SF AF FF 黒水	(換金専用のアイテム) 入手方法 宝 SF AF 各地、FF ザンブレク皇国領：グロリューズ要衝 拾 各地 敵 SF AF ザンブレク兵(隊長)など クエ 多数 他 III-8「クリスタルの牢獄」などのバトルの報酬	—	400
	SF AF FF 蛮族通貨	(換金専用のアイテム) 入手方法 宝 各地 拾 SF AF 各地、FF ウォールード王国領 敵 多数 クエ SF AF 37「茨の難題」など	—	800
	SF AF FF 古めかしいクリスタル	(換金専用のアイテム) 入手方法 宝 各地 拾 FF ウォールード王国領 敵 FF 多数 クエ FF 多数 サブ リスキーモブ(スヴァローグ)、支援品(名声135以上) 他 FF III-8「クリスタルの牢獄」などのバトルの報酬	—	1600
	SF AF FF 琥珀	(換金専用のアイテム) 入手方法 宝 ウォールード王国領、FF ダルメキア共和国領、クリスタル自治領 クエ FF 多数 サブ リスキーモブ(スヴァローグ)、支援品(名声1120以上) 他 FF VII-1「鳴動する世界」のバトルの報酬	—	3200
	SF AF FF 遺跡の欠片	(換金専用のアイテム) 入手方法 宝 FF ウォールード王国領 クエ AF 37「茨の難題」など サブ リスキーモブ(スヴァローグ)、支援品(名声2850以上)	—	5000
	SF AF FF 鉄くず	アイアンベルト+1、アイアンベルト+4 入手方法 他 II-3「シドという男」で、鍛冶屋で装備を作成するときにもらう	—	—
	SF AF FF デザートローズ	シルクサッシュ+2、シルクサッシュ、ダイヤアームレット+2、ダイヤアームレット、サンブレスレット+2、サンブレスレットなど 入手方法 店 クライヴたちの隠れ家(VI-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと)、ダリミル宿場など 拾 ダルメキア共和国領 サブ 支援品(名声410以上)	40	20

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

名前	そのマテリアルを使う装備	購入価格	売却価格
SF AF FF ヴァレーアカネ	大地の剣+1、大地の剣+4、ダークサッシュ+2、ダークサッシュ⓮、バトルチェイン+2、バトルチェイン⓮など	20	10
	入手方法 店 クライヴたちの隠れ家(Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと)、マーサの宿など 拾 ザンブレク皇国領 クエ 3「植生研究者」など サブ 支援品(名声15以上)		
SF AF FF 茨貝の殻	ドレイクスレイヤーベルト、ドレイクスレイヤーベルト⓮、ドレイクスレイヤーリスト、ドレイクスレイヤーリスト⓮など	30	15
	入手方法 店 クライヴたちの隠れ家(Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと)、ノースリーチなど 拾 皇国属領ロザリア サブ 支援品(名声410以上)		
SF AF FF クラッチ鉱	ディフェンダー+1、ディフェンダー+2、ディフェンダー+4、ディフェンダー⓮、サークルオブヘブン+1、サークルオブヘブン+4	50	25
	入手方法 店 クライヴたちの隠れ家(Ⅷ-4「魔都への道」開始後)など 拾 ウォールード王国領 クエ 80「故郷へ」など サブ 支援品(名声1635以上)		
SF AF FF 戦鉱石	多数(おもに武器)	40	20
	入手方法 店 クライヴたちの隠れ家(Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと) 宝 各地 拾 皇国属領ロザリア 敵 多数 クエ 多数 サブ リスキーモブ(ナイン・オブ・ナイヴズ)、支援品(名声1635以上) 他 各種バトルの報酬		
AF AF FF 魔物の牙	多数(おもに腕輪)	40	20
	入手方法 店 クライヴたちの隠れ家(Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと) 宝 各地 拾 各地 敵 タウルス族、各種の魔物・魔獣 クエ 多数 サブ リスキーモブ(ソウルスティンガーズなど)、支援品(名声905以上) 他 各種バトルの報酬		
SF AF AF 鉄生糸	多数(おもに腰帯)	40	20
	入手方法 店 クライヴたちの隠れ家(Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと) 宝 各地 拾 ダルメキア共和国領など 敵 各種の人・蛮族 クエ 多数 サブ 支援品(名声15以上、905以上) 他 各種バトルの報酬		
SF AF AF 丈夫な皮	多数	40	20
	入手方法 店 クライヴたちの隠れ家(Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと) 宝 各地 拾 各地 敵 多数 クエ 多数 サブ リスキーモブ(ソウルスティンガーズ、ザ・バック)、支援品(名声15以上、905以上) 他 各種バトルの報酬		
SF AF FF 魔法灰	多数	40	20
	入手方法 店 クライヴたちの隠れ家(Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと) 宝 各地 拾 各地 敵 多数 クエ 多数 サブ リスキーモブ(アーリマンなど)、支援品(名声1635以上) 他 各種バトルの報酬		
AF AF FF 商人のお宝	(換金専用のアイテム)	—	100000
	入手方法 宝 ダルメキア共和国領:タイタンの通り道(宝の地図入手後/→P.480)		
創世の言霊	アルテマウェポン	—	—
	入手方法 他 Ⅱ-1「邂逅」を開始する		

だいじなもの Curiosities



フェニックスの羽根
入手方法 他 Ⅳ-1「大罪人シド」を開始する



ナイトの証
入手方法 他 Ⅰ-3「ナイトの誇り」を開始する（Ⅰ-6「不死鳥の雛」終了時になくなる）



カンタンのブローチ
入手方法 他 Ⅱ-5「夜の底」で捜し出したカンタンと話す



マーサのブローチ
入手方法 クエ 7「ベアラーという命」



イサベルのブローチ
入手方法 他 Ⅲ-7「傾く世界で」で夜のとばりの前にいるイサベルと話す



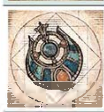
ウェイドのブローチ
入手方法 他 Ⅳ-5「再会」でウェイドに抜け道を教えてもらう



ルボルのブローチ
入手方法 クエ 88「茨の課題」



エルイーズのブローチ
入手方法 他 Ⅵ-2「クリスタル自治領へ」で赤の商隊の建物に近づく



姉弟のブローチ
入手方法 クエ 50「運び屋の誇りにかけて」



シリルのブローチ
入手方法 他 Ⅶ-2「光と闇と」でシリルに会う



ゾルターンのブローチ
入手方法 クエ 71「鍛冶師と友と」



アンブロシアの風切羽
入手方法 他 88「白き誇りと共に」を達成する



宝の地図
入手方法 他 ウォールード王国領：ストーンヒル関門で地面を調べる（→P.657）



良薬の精油
入手方法 クエ 32「良薬は口に得難し」



優薬の精油
入手方法 クエ 88「良薬はさらに得難し」



改良薬鞄
入手方法 クエ 44「大工房躍進せよ」



拡張薬鞄
入手方法 クエ 72「大工房躍進せよ」



エクスカリバーの書
入手方法 クエ 87「鍛冶師と切磋」



ゴッターダメルンの書
入手方法 クエ 31「鍛冶師と友と」



ウロボロスの書
入手方法 クエ 88「鍛冶師と帰還」



ドレイクスレイヤー装備の書
入手方法 クエ 30「鍛冶師と拘泥」



誓いの証
入手方法 他 Ⅳ-2「新たな隠れ家」を開始する



マリアス教の宗教画
入手方法 サブ「クロノス石塔群」の7つの試練をすべて踏破する



《吊し人亭》の看板
入手方法 クエ 88「爛熟の果てに 後篇」



《マーサの宿》の看板
入手方法 クエ 74「燎原の騎士たち 後篇」



《夜のとばり》の看板
入手方法 クエ 88「崩れゆく堅壁 後篇」

《種火の守り手》のスカーフ

入手方法 クエ 68「炎の民の戦い」

《茨の接吻》の看板

入手方法 クエ 90「茨根ざす砂原 後篇」

《赤の商隊》の看板

入手方法 31 77「赫灼の誓い 後篇」

《不死鳥教団》の標章

入手方法 クエ 94「赤翼の残火 後篇」

アンブロシアの馬具

入手方法 クエ 25「白き誇りと共に」

雪月花の花冠

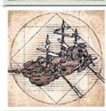
入手方法 クエ 90「白銀の君」

さび付いた戦兜

入手方法 クエ 86「受け継ぎし炎」

焦げ跡のついた木剣

入手方法 クエ 89「言葉はいらない」

飛空艇の模型

入手方法 クエ 94「果てなき夢」

三国同盟の調印

入手方法 クエ 25「風の三志士」

シドのゴブレット

入手方法 クエ 46「陰の立役者」

冬の蜂蜜酒

入手方法 クエ 27「寄せ集めの家族」

タルヤの薬箱

入手方法 他 クエスト 70「医者と患者と」達成後にタルヤと話す

学者帽

入手方法 クエ 88「価値ある孤独を讃えよ」

ストラスの羽根ペン

入手方法 クエ 31「老師の想いを胸に」

大陸の香炉

入手方法 クエ 57「その瞳に映るもの」

マーテルの果実

入手方法 クエ 27「実を結ぶ想い」

シルクの織物

入手方法 他 クエスト 31「姫君のお針子」で「滑らかな光沢の白絹」の選択肢を選んだのち、Ⅶ-6「オリジン」でジルと話す

リネンの織物

入手方法 他 クエスト 31「姫君のお針子」で「金刺繍の入った黒織物」の選択肢を選んだのち、Ⅶ-6「オリジン」でジルと話す

ビロードの織物

入手方法 他 クエスト 31「姫君のお針子」で「鮮やかな赤い天鵞絨」の選択肢を選んだのち、Ⅶ-6「オリジン」でジルと話す

エルウィンの遺言書

入手方法 クエ 88「受け継ぎし炎」

殉教者の名簿

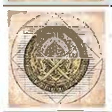
入手方法 他 クエスト 94「赤翼の残火 後篇」達成後、いずれかのオベリスクに移動してからシリルと話す

香り袋

入手方法 他 Ⅲ-7「傾く世界で」でオットーから皇都オリフレムの状況を聞く

勇者の紋章：暗夜の渡鴉

入手方法 他 グレートウッドでの暗夜の渡鴉とのバトルでダメージを受けずに勝利する（※1）

勇者の紋章：ベネディクタ

入手方法 他 ノルヴァーン砦でのベネディクタとの一連のバトルでダメージを受けずに勝利する（※1）

勇者の紋章：召喚獣ガルーダ

入手方法 他 アイ・オブ・ザ・テンペストでの召喚獣ガルーダとのバトルで召喚獣イフリート操作時にダメージを受けずに勝利する（※1）

勇者の紋章：キングスフォール

入手方法 他 キングスフォールでの残照の竜騎士＋ザンブレク軍用エイビスとのバトルでダメージを受けずに勝利する（※1）

※1……『アレテ・ストーン』のアーケードモードやリプレイモードでも入手できる

勇者の紋章：召喚獣イフリート
入手方法 他 フェニックスゲート跡地での炎影のイフリートとの一連のバトルでダメージを受けずに勝利する(※1)

勇者の紋章：ティフォン
入手方法 他 マザークリスタル・ドレイクヘッドでのティフォンとの一連のバトルでダメージを受けずに勝利する(※1)

勇者の紋章：パンサー
入手方法 他 コストニツェ難民街でのダルメキア軍用パンサーとのバトルでダメージを受けずに勝利する(※1)

勇者の紋章：リクイドフレイム
入手方法 他 マザークリスタル・ドレイクブレスでのリクイドフレイムとのバトルでダメージを受けずに勝利する(※1)

勇者の紋章：フーゴ・クプカ
入手方法 他 旧都ロザリスでのフーゴとのバトルでダメージを受けずに勝利する(※1)

勇者の紋章：召喚獣タイタン
入手方法 他 マザークリスタル・ドレイクファングでの召喚獣タイタンとの一連のバトルでダメージを受けずに勝利する(※1)

勇者の紋章：召喚獣バハムート
入手方法 他 クリスタル自治領での召喚獣バハムートとのバトルでイフリート・リズン操作時にダメージを受けずに勝利する(※1)

勇者の紋章：スレイプニル
入手方法 他 自由都市カンベルでのスレイプニルとのバトルでダメージを受けずに勝利する(※1)

勇者の紋章：バルナバス
入手方法 他 ナルディア海域でのバルナバスとのバトルで、ダメージを受けずにバトルを終わらせる(※1)

勇者の紋章：召喚獣オーディン
入手方法 他 幻想の塔でのバルナバスとのバトルでダメージを受けずに勝利する(※1)

勇者の紋章：アルテマ
入手方法 他 マザークリスタル・ドレイクスパインでのアルテマとのバトルでダメージを受けずに勝利する(※1)

勇者の紋章：アルテマリアス
入手方法 他 オリジンでのアルテマとの一連のバトルでダメージを受けずに勝利する(※1)

七ツ星の英雄
入手方法 サブ AF 『アレテ・ストーン』のクロノス石塔群(HARD)で、すべての試練をランクSで踏破する

※1……『アレテ・ストーン』のアーケードモードやリプレイモードでも入手できる

覇者の証
入手方法 サブ FF 『アレテ・ストーン』のアーケードモード(アルティマニアックチャレンジ)で、すべてのステージをランクSでクリアする

王者の証
入手方法 作成 FF 『アレテ・ストーン』のアーケードモード(ファイナルファンタジーチャレンジ)で、すべてのステージをランクSでクリアする

楽譜《皇国属領ロザリア》
入手方法 宝 皇国属領ロザリア：マーサの宿

楽譜《ロザリアの余暇》
入手方法 店 マーサの宿(20000ギル)

楽譜《ザンブレク皇国領》
入手方法 宝 ザンブレク皇国領：ロストウィング

楽譜《ザンブレクで憩う》
入手方法 店 クライヴたちの隠れ家(Ⅷ-4「魔都への道」開始後)、ロストウィング(40000ギル)

楽譜《ダルメキア共和国領》
入手方法 宝 ダルメキア共和国領：ボクラド市場

楽譜《ダルメキアの息抜き》
入手方法 店 ダリミル宿場(40000ギル)

楽譜《ウォールード王国領》
入手方法 宝 ウォールード王国領：エイストラ

楽譜《峡谷の夕べ》
入手方法 店 ドラヴォズ(40000ギル)

楽譜《森林浴》
入手方法 店 クライヴたちの隠れ家、イーストプール(40000ギル)

楽譜《開戦前夜》
入手方法 店 ノースリーチ(50000ギル)

楽譜《在りし日のロザリス》
入手方法 支援品(名声135以上)

楽譜《霧の中で》

入手方法 店 クライヴたちの隠れ家、ムーア(40000ギル)

楽譜《戦支度》

入手方法 店 ボクラド市場(20000ギル)

楽譜《ある日の夜》

入手方法 店 クライヴたちの隠れ家(Ⅵ-1「鳴動する世界」開始後)、アンバー(20000ギル)

楽譜《強敵との戦い》

入手方法 店 タボール(20000ギル)

楽譜《屈強な敵との戦い》

入手方法 サブ 支援品(名声2850以上)

楽譜《リスキーモブとの戦い》

入手方法 サブ 支援品(名声1120以上)

楽譜《孤高の戦い》

入手方法 他 本作のセブンネットショッピングでの購入特典

クエストアイテム Key Items

舶来のラム酒

入手方法 他 Ⅱ-2「シドという男」で、シドの私室に入ったあとにグツと話す

革の袋

入手方法 他 クエスト 6「イーストプールに続く橋」達成後に入手

古びた櫛

入手方法 クエ 17「マダムの憂い」

砂の入った袋

入手方法 他 Ⅳ-3「暗雲来たりて」で、グレードモン修道院の小屋に入る

資材の覚書

入手方法 他 Ⅴ-3「帰還」で、オットーと話したあとにミドと話す

ミドの依頼書と鉱石

入手方法 他 Ⅴ-3「帰還」で、オットーと話したあとにミドと話す

《ミスリルの盾》の覚書

入手方法 他 Ⅵ-1「決意を新たに」で、クエスト 42「《ミスリルの兜》をつくれ」達成後にミドと話す

《ミスリルの鎧》の覚書

入手方法 他 Ⅵ-1「決意を新たに」で、オットーと話したあとにミドと話す

にんにく

入手方法 クエ 68「《ミスリルの盾》をつくれ」(10ギルで購入)

ピピオの実

入手方法 クエ 68「《ミスリルの盾》をつくれ」(20ギルで購入)

星の屑

入手方法 クエ 41「《ミスリルの鎧》をつくれ」

グツの商人札

入手方法 クエ 30「運び屋の誇りにかけて」

最後のパーツ

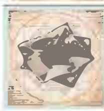
入手方法 他 クエスト 67「父から娘へ」を達成する

秘伝の加工革

入手方法 クエ 30「鍛冶師と拘泥」

モーガンビアード

入手方法 クエ 23「良薬は口に得難し」

ボムの残灰

入手方法 クエ 44「大工房増進せよ」


清砥石の欠片
入手方法 クエ 87「鍛冶師と切磋」


モルボルの気根
入手方法 クエ 69「良薬はさらに得難し」


火竜の耐熱皮
入手方法 クエ 88「鍛冶師と帰還」


球体遺物
入手方法 クエ 72「大工房躍進せよ」


ドラヴォズ産の骸炭
入手方法 クエ 88「鍛冶師と帰還」


白チョコボの風切羽
入手方法 クエ 88「白き誇りと共に」


ミッケルブルクの調査報告書
入手方法 クエ 94「赤翼の残火 後篇」


クジェトフの調査報告書
入手方法 クエ 78「赤翼の残火 前篇」

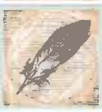

ギサールの種
入手方法 クエ 74「燎原の騎士たち 後篇」

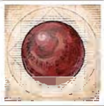

書物《ヴァリスゼア宗教史》
入手方法 他 IV-2「新たな隠れ家」で、ヴィヴィアンと話す


書物《外間の書契》
入手方法 クエ 88「価値ある孤独を讃えよ」


小さな歯車
入手方法 クエ 24「果てなき夢」


アダマンシェル
入手方法 クエ 84「果てなき夢」


銀チョコボの羽根
入手方法 クエ 87「寄せ集めの家族」


破魔の緋石
入手方法 クエ 88「受け継ぎし炎」


ストナ草
入手方法 クエ 72「不死鳥に癒しを」


造船用の潤滑油
入手方法 クエ 84「果てなき夢」


野生の飛竜草
入手方法 クエ 91「老師の想いを胸に」


エルダーアンテロープの骨
入手方法 クエ 88「相棒の秘密」


布屋の引換証
入手方法 クエ 31「姫君のお針子」


布地の詰め合わせ
入手方法 クエ 31「姫君のお針子」


スタールビー
入手方法 クエ 88「陰の立役者」

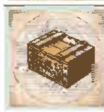

野菜スープ
入手方法 クエ 1「隠れ家で暮らす人々」


修繕用の木材
入手方法 クエ 2「遺跡に囲まれた生活」


《吊し人亭》のパンとワイン
入手方法 クエ 14「そこにある自由」


ケネスのお弁当
入手方法 クエ 4「隠れ家で働く人々」


ブドウ畑の土壌
入手方法 クエ 3「植生研究者」


預かった荷物
入手方法 クエ 5「腹ぺこチョコボにご用心」



鉄のランタン

入手方法 クエ 2「かつて友だった者」



汚れたクリスタル

入手方法 クエ 9「庶民の必需品」



落とした荷物

入手方法 クエ 13「待ちわびた手紙」



落とした手紙

入手方法 クエ 13「待ちわびた手紙」



葉巻箱

入手方法 クエ 13「壁を越える欲望」



バラの香水

入手方法 クエ 18「壁を越える欲望」



ブドウの蒸留酒

入手方法 クエ 18「壁を越える欲望」



預かった小袋

入手方法 クエ 18「壁を越える欲望」



マチューの食料

入手方法 クエ 28「ベアラーたちの生きる術」



マーテルの果実

入手方法 クエ 87「実を結ぶ想い」



強粘液

入手方法 クエ 28「隠れ家の足は清めよ」



紫紺の什宝

入手方法 クエ 28「世にも稀なる食の探求」



エルモネア草

入手方法 クエ 34「薬師と医者と」



ダリミル石灰

入手方法 クエ 87「茨の難題」



セイントボンネット

入手方法 クエ 87「世にも美味なる食の探求」



翼竜の肝

入手方法 クエ 59「世にも美味なる食の探求」



老練な翼竜の堅皮

入手方法 クエ 62「革職人の儲け話」



兵士の指輪

入手方法 クエ 87「故郷へ」



ベアラー管理記録

入手方法 クエ 81「忘れえぬ君たちへ」



バルムンクの鍵

入手方法 クエ 87「《剣》の希望」



魔蟲眼

入手方法 クエ 70「医者と患者と」

武器ギャラリー


ザンブレク軍用剣


インヴィクタス


ブロードソード


ロングソード


バスタードソード


大地の剣


プラチナソード


エンハンスソード


ダイヤソード


ルーンブレイド


ディフェンダー


サンゴの剣


古代の剣


エクスカリバー


マサムネ


ラグナロク／
ゴッターダメルン


ストームクライ


フレイムタン

次ページへつづく


レヴィンボルト


グラインドストーン


ブライトバーン


アイスブランド


エヴァーダーク


アルテマウェポン


ブラッドソード


ブレイブハート


オニオンソード

リードUIアーティスト＆デザイナー

高久純史 Atsushi Takaku

代表作 ドラゴンズドグマ：ダークアリズン、ドラゴンズドグマ オンライン（発売元：カプコン）

Q 本作のUI全般におけるアートコンセプトは？

A 「世界の理を描く」です。そのために、まずはヴァリスゼアを構築する世界の理を図案化することからはじめました。世界の理に挑むお話であれば、世界の理を概念としてではなく、実際に描いたほうがわかりやすいと考えたからです。この図案はゲーム内のさまざまな場所に登場し、とくにラストバトルでアルテマを倒したときのリザルト画面では、世界の理が崩壊する演出が専用で用意されています。アルテマ戦のバトルフィールドや魔法エフェクトとしても使用されているので注目してほしいです。

Q メインメニューのページごとに、画面に映りこむクライヴのアングルが変化する仕様を取り入れたきっかけを教えてください。

A UIからのアプローチでグラフィックやナラティブを底上げする方法を考えてみた結果、「スクリーンショットは体験を記憶させる手段としてとてもいいし、通常のゲームプレイ時よりキレイに見える」という結論に行き着いて、「であれば、メニューを開いたときにフォトモードで撮影したような絵を自動的に映し出すことで、同じ体験を作れるのではないか」と考えたことがきっかけです。そういう意図があるので、ぜひアクション中などさまざまなタイミングでメニューを開いてみてほしいです。

Q 意外な意図をこめた部分を教えてください。

A 本作のUIは、物語の進行に応じて見た目が変わっていくことで、世界観を補完する役割も持たせました。ビジュアル面での一番大きな変化としては、UI全体の色味が、いつものFFのUIカラーである青から赤になります（→P.700）。気づいたかたには「おっ」と思ってもらえるのではないかなと。

自分だけが知っている本作の秘密

R2ボタンでアビリティを表示させたときなどには、一瞬だけ世界の理の図案が現れます。これは、「世界の理に挑むクライヴも、結局はアルテマが生み出した召喚獣の力を使っていて、すべてはアルテマの手の内だった」ということを暗に表現したものです。

リードUI／サウンドシステムデザイナー

青柳芳典 Yoshinori Aoyagi

代表作 FFXIV

Q ご自身が担当した作業内容を教えてください。

A UIやシステム全般の仕様の作成と実装のほか、SEやBGMなどのサウンド機能についての検討や調整を、サウンド部と一緒に行ないました。

Q UIの制作で心掛けたことは？

A UIは、プレイヤーにかぎらず開発部内からもさまざまな意見が出る部分なので、そうした数多くのフィードバックを、担当デザイナーやプログラマーとコミュニケーションを取りつつ、柔軟かつ円滑に実装できるように心掛けました。

Q 今回の作品でもっとも見てほしいところは？

A バトル中にはシームレスなカットシーンや演出が多数ありますが、できるだけプレイヤーの没入感が損なわれないように、バトル系のUIの表示・非表示をこまかくコントロールした点です。また、「アクティブタイムロア」「ハルボクラテスの備忘録」「ヴィヴィアンレポート」など、世界観を知るためのゲーム内の機能に関しては、かなり充実させていますので、ぜひご覧になってください！

Q 多言語に対応させるうえで苦労した点は？

A 全部で14種類の言語表示をサポートしていますが、それぞれの言語独自の性質に合わせたUIを実装させるのは大変でしたね。UIのレイアウトやフォントだけでなく、こまかいテキストごとに設定できる機能をプログラマーに用意してもらうなど、各言語の翻訳担当者が望む表示形式を可能なかぎり実現できるようにがんばりました。

A 意外な意図をこめた部分を教えてください。

A デザイナー発案による、ストーリー進行に合わせてUIの演出や見た目が変更される仕組みを実装しています（→P.700）。意外と印象が変わるので、どこが変化したかチェックしてみてください。

自分だけが知っている本作の秘密

開発中は、足音のSEを確認するために、クライヴの足音を8ビットゲーム機のようなピコピコ音にしていたことがありました。シリアスなゲーム内容にそぐわない楽しげな雰囲気になっていて、とてもおもしろかったです。

INDEX



ローカリゼーションディレクター

マイケル・クリストファー コージ フォックス

Michael-Christopher Koji Fox

代表作 ダージュ オブ ケルベロス -FFVII-、FFXI、FFXIV、聖剣伝説 -ファイナルファンタジー外伝-

Q ご自身が担当した作業内容を教えてください。

A 本作での私の役職は「ローカリゼーションディレクター」でしたが、ローカライズとは関係ない仕事が意外と多かったです(笑)。もちろんゲーム内外のテキストの翻訳作業がメインでしたが、バトル曲の作詞をしたり、モンスターやその技の名前を発案したり、鉄王国で使われる言語を作ったり、地図や手紙に書かれている文字の内容を考えたり、アイテムのヘルプを書いたり、キャラクターのしぐさや礼儀作法を監修したり、モーションキャプチャーの演技指導をしたり、中世ヨーロッパの文化やしきたりなどについてアドバイスしたり……最終的にゲームのあらゆる部分に貢献できたと思います。ローカライザーというより、もはや「なんでも屋」でした。

Q 意外な意図をこめた部分を教えてください。

A ある日、祖堅(祖堅正慶氏:ミュージックディレクター&メインコンポーザー)から急な依頼が飛びこんできました。なんと、FFシリーズでおなじみの「ファンファーレ」に歌詞をつけてほしいと。しかも「収録が3日後にひかえているから、お急ぎでYOROSHIKUね♥」というのです。

挑戦状をたたきつけられた私がまず悩んだのは、どの言語で詞を書くかでした。最初は英語にしようと考えたのですが、強敵とのバトルのたびに何度も聞く曲なので、詞がいくらかっこよくても、聞けば聞くほどだんだんうるさく、あるいはコミカルに感じてしまう恐れがあります。そこで、多くのプレイヤーになじみがないであろう古代ギリシャ語にしてみようと思いついたんです。本作ではすでに、キャラクターやモンスターの名前など、ゲーム内のいたるところに古代ギリシャ語が使われていたし、前廣(前廣和豊氏:クリエイティブディレクター)が書いた設定にもピッタリかなと。

問題は、私が古代ギリシャ語の専門家でもなんでもないことでしたが、たまたま『FFXIV』のドイツ語版のスタッフに、古代ギリシャ語を長く勉強していたかたがいて、彼に英語の文章を渡したら、即座に正確な翻訳をしてくれました。しかも、詩人ホメロス作の『オデュッセイア』に近い感じで!

そうやってできた歌詞が、「μῦθος διὰ πάθους γένετο」です。古代ギリシャ語で、「悲痛・苦痛(Pathos=パトス)を経て、神話・物語(Mythos=ミュートス)は成り立つ」といった意味ですが、クライヴはアルテマから「ミュトス」と呼ばれているため、「クライヴ(Mythos)の成長は経験(Pathos)によるものだ」とも解釈できます。つまり「経験値を得てレベルアップ♪」……うん、英語じゃなくて古代ギリシャ語でよかった(笑)。

Q 開発中のおもしろいエピソードや忘れられない思い出があれば教えてください。

A これもまた歌詞関連の話ですが、あるとき祖堅が「じつはこっそりと歌詞をつけてほしい曲がある」と言ってきました。しかもそれは、「ゲーム内で流れる曲は全部、どクラシックで!」という吉田(吉田直樹氏:プロデューサー)の指示をガン無視したトンデモなくヘビーなもので、おそらく最終的には吉田からNGを食らって本編では使われずにお蔵入りする可能性が高そうだ、というのです。

これはおもしろそうだと思った私は、さっそく歌詞を書いて祖堅に送りました。すると祖堅から「歌がどんな感じになるかサンプルがほしい。スマホの録音機能でいいから、コージのほうで歌って収録しといて」と言われたので、10分ほどかけて録音したノイズたっぷりの音源をメールで送信し、その日は就寝しました。

翌朝起きると、祖堅から「できましたよー! ゲームにも実装したから聞いてねー」というメッセージが届いていました。「まさか!」と思ってゲームを起動してみたら、祖堅が作った曲になんと私の歌声が……。そして、もっと不思議なことに、その曲を聞いた開発陣からは「かっこいい!」「映像とすごくハマっている!」といった絶賛の声があがり、どクラシックというマトを大きく外しているにもかかわらず、吉田も高井(高井 浩氏:メインディレクター)もその曲の良さを認めた結果、奇跡的に採用されることになったんです。

そうなるとふつうは、本職のアーティストを呼んで、ちゃんとしたスタジオを使ってボーカルを収録し直すものだと思いますが、「このままでいいんでねぇ?」と祖堅が(勝手に)判断して、現在に至ります。これって、私に歌唱印税は入らないのかな……入らないか(笑)。ちなみにその曲は、デビルタイタン戦の『Do or Die』です。

自分だけが知っている本作の秘密

隠れ家にある酒場「タブアンドクラウン」の名前は、じつは『FFIII』の禁断の地エウレカから名づけています。言い伝えによると、学者アルキメデスは浴槽(タブ)に入ったときに、上昇した水位の部分の体積と水中に入った身体の体積が等しいことに気づいて、「エウレカ!(見つけた!)」と叫んだそうです。その原理が、のちに金でできた王冠(クラウン)の純度の計測に使われたということで、「エウレカ」から「タブ」と「クラウン」につなげました。

プレヴィズディレクター(イメージ・スタジオ部)

池上 周

Shu Ikegami

代表作 FFVII アドベントチルドレン、FFXIII、FFXV、キングスグレイブ FFXV、ディシディアFF、ディシディア デュオデシムFF、キングダム ハーツII

Q ご自身が担当した作業内容を教えてください。

A カットシーンのプレヴィズ(実際の作業の前に作られるシミュレーション映像)からレイアウト制作までのディレクションを担当しました。具体的には、受け取ったシナリオをもとにラフ絵コンテを描き起こし、モーションキャプチャーを収録後、仮モデルでプレヴィズ制作を進め、最終的なモデルに差しかえたレイアウト作成までとなります。最初に膨大な量の資料とシナリオの徹底的な読みこみを行なってから作業に入りました。

Q 今回新しく挑戦したことはありますか?

A 本作では英語をベースにした演出と演技が求められたので、『キングスグレイブ FFXV』での経験から、モーションキャプチャーの大部分はイギリスの俳優を起用して海外(ハンガリー)で収録しました。また、収録の初日には、重要な部分のリハーサルを行なって、ディレクターとローカライズ監修者と俳優とのあいだで、作品の雰囲気や演出のすり合わせをしています。この工程を入れることで、以降の収録がかなり順調に進みました。

Q 開発中のおもしろいエピソードや忘れられない思い出があれば教えてください。

A 物語の序盤に、フェニックスゲートでロザリア公国の兵士たちが宴で盛り上がるシーンがありますが、モーションキャプチャーの収録のさいは、ローカライズ監修者や俳優たちがロザリア公国の軍歌を完全に覚えて演技していました。まるで本物の酔っぱらい集団のような変な熱気を帯び、みなさんとても楽しそうでしたね。あの軍歌は意外と印象に残る歌だったようで、それから数日間、収録現場ではたびたびそのメロディーが聞こえてきました。

自分だけが知っている本作の秘密

今回のイギリスの俳優を使ったモーションキャプチャー収録に関して、オーディションの段階から手配をしてくれたのは、『キングスグレイブ FFXV』で主人公ニックスのモーションを担当したニール・ニューボンさんでした。彼は本作でもディオンを演じています。

ムービーディレクター(イメージ・スタジオ部)

佐藤 英

Ei Satoh

代表作 FFVII リメイク、クライシス コア -FFVII-、FFXV、キングスグレイブ FFXV、キングダム ハーツIII

Q 昨今は、プリレンダリングムービーとリアルタイムシーンのクオリティにほとんど差がなくなっていますが、それぞれどんな部分にこだわって制作されているのでしょうか?

A かぎられた条件下では、リアルタイムでも高品質な絵が作れるようになってきましたが、物語冒頭の合戦シーンのように、数千人を表示しながら個々の人の影を地面に落とすといった処理は、リアルタイムだと結構難しいんです。本作では、群集、大規模な崩壊、水や雲海、一部の召喚獣の魔法などを、プリレンダリングムービーで制作しました。4K映像でも耐えられるクオリティの表現を詰めこんでいますが、あくまでリアルタイムで描かれたキャラクターを引き立てることを意識して作っています。

Q ムービーなどの映像表現において、大陸や国ごとに差別化した点があれば教えてください。

A マザークリスタルが消失するシーンでは、国によって表現にちがいを出しています。ベースとしたのはドレイクヘッドで、内部からエーテルが立ちのぼり、最上部に達したら粒子化して、風に流れて消えていく……という感じです。これを踏襲しつつ、周囲から溶けるように粒子化したり、くずれながら粒子化したりとアレンジを加えていきました。

Q 作るのにもっとも時間がかかったムービーと、その理由を教えてください。

A クリスタル自治領関連のムービーです。物語が進むにつれて、建物が破壊されたり天候が変化したりするため、多くのセクションに確認して整合性を取るのに苦労しました。また、オリジンの浮上シーンでは街のデータ量が膨大すぎて、ファイルを開くだけでも1時間ほどかかり、現場では悲鳴が……。

自分だけが知っている本作の秘密

クライヴたちがバハムートに乗ってオリジンへ向かうシーンは、高度を正確に計算すると成層圏を飛行していることになります。プログラムの仕様上、その高さには雲を表示することができなかったため、プリレンダリングの技術を駆使して雲海を構築しました。

CHAPTER 6

エネミー

ENEMY

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA







エネミーの基礎知識

ヴァリスゼアには、各国の兵士を含めた多彩な敵（エネミー）が出現する。ステータスの決まりかたや特殊な状態といった、エネミー独自の要素を学んでおこう。

敵のカテゴリー

フィールドやステージに出現するエネミーは、誕生した経緯などに応じて、下記のカテゴリーに分けることができる。さらに、各カテゴリー内には、「〇〇種」「〇〇族」といった種別が存在するのだ。同じ種別に属するエネミーは、身体の作りや行なうアクションが類似しているのが特徴。

人／ベアラー

例：ザンブレク兵、野盗




魔法生物

例：ボム種、プリン種




蛮族

例：ゴブリン族、オーク族




遺物

例：バグ種、ガーディアン種




魔物

例：ソーン種、ラプトル種




アルテマの眷属

例：レイス種、リッチ種




魔獣

例：ウルフ種、エイビス種




その他

例：召喚獣ガルーダ、アルテマ




通常の敵・強敵・ボス

エネミーは、左ページのカテゴリーや種別とは別に、「通常の敵」「強敵」「ボス」の3種類に分類される。各分類に属する敵はそれぞれ以下のような共通の特徴を持っており、一部の例外をのぞいて、HPゲージやウィルゲージの表示を見ればどの分類の敵か判別が可能。

通常の敵



↑さまざまな場所に現れる敵で、戦う機会が多い。特定の種族は、やや例外的な特徴を持つ。

強敵



↑通常の敵よりも手ごわい、大きめの敵。一部のバトルをのぞき、同時に2体以上は出現しない。

ボス



↑物語の節目で出現。途中でボタンを押すイベントが発生し、それを境に行動が変わる場合が多い。

通常の敵の特徴

- HPゲージが頭上に表示される。ウィルゲージは表示されないが、ウィルは持っている
- ウィルがゼロになると、5秒間(ボム種の大半は3秒間)、ダメージを受けたさいにひるんだり吹き飛んだりする。この秒数は、打ち上げられたりして空中にいる時間に応じて最大3倍まで延びる
- 転倒中は、クライヴがパニッシュ(→P.128)を実行可能
- 『ガルーダエンブレイス』(→P.150)が当たると、クライヴのそばに引き寄せられる。ただし、通常の敵に属するリスキーモブは、ウィルがゼロでない場合は引き寄せられない(『エンブレイスリープ』をクライヴが実行する)
- 大半の敵は軽量だが、チョコボ種とラプトル種は軽量ではなく、下記の特徴を持つ

チョコボ種とラプトル種の特徴

- ウィルがゼロのときにダメージを受けた場合、ひるむが吹き飛ばない
- 『ガルーダエンブレイス』が当たると、ウィルがゼロの場合は『エンブレイスダウン』、そうでない場合は『エンブレイスリープ』をクライヴが実行する。『エンブレイスダウン』で引き倒した相手には、クライヴはパニッシュを実行できない

強敵の特徴

- HPやウィルが高い
- HPゲージとウィルゲージが頭上に表示される
- ウィルゲージが残り50%まで減るとひるみ、ゼロになると12秒間(ゴーキマイラのみ13秒間)テイクダウンする。ひるんだ瞬間の攻撃では、ウィルゲージが残り50%を下まわらない(残り50%になる)
- HPが減ると、使う攻撃の内容が変化したり種類が増えたりする

ボスの特徴

- HPやウィルが非常に高い
- HPゲージとウィルゲージが画面右上に大きく表示される(ノルヴァーン砦のスパルナとチラーダは、例外的に強敵と同じく頭上に表示)。ごく一部のボスにはウィルゲージがない
- ウィルゲージに関する仕組みは基本的に強敵と同じだが、下の表のボスはテイクダウンの時間が異なる。また、一部のボスはウィルゲージの中間に目盛りがなく、残り50%を切ったときにひるまない。なお、ウィルゲージがないボスはテイクダウンしない
- バトルが複数の「フェーズ」(段階)で展開していく場合が多い

フェーズの特徴

- おもに、ボスのHPが一定の割合まで減ることでフェーズが進む。それまでは、HPが特定の値(フェーズが進む条件とは別の値で、ボスごとに異なる)までしか減らない
- フェーズが進むと、ボスが使う攻撃の内容が変化したり種類が増えたりする
- リトライしたときは、ゲームオーバーになったフェーズの最初からバトルが再開される

テイクダウンの時間が12秒以外のボス

名前	時間
ギガース、モルボル、眩耀の竜騎士	9秒
召喚獣バハムート	13秒
召喚獣ガルーダ(1回目)	14秒
炎影のイフリート	15秒
アルテマリアス(フェーズ4のみ)	16秒
デビルタイタン	25秒

エネミーのステータス

クライヴたちと同じく、敵にもHPや攻撃力といったステータスが存在する。ステータスの種類やその決まりかたは下の表のとおりで、防御力とアビリティポイント以外は、エネミー間で共通の基本値をもとに決まるのだ。また、HPとウィルの基本値は敵の分類も影響しており、強敵の場合は通常の敵の十数倍以上ちがう。

エネミーのステータスの決まりかた

ステータス	決まりかた
最大HP、ウィル、攻撃力	その敵のレベルと分類に応じた基本値をもとに、個体ごとの倍率やプレイモードによる倍率(→P.92)で増減する。ただし攻撃力は、一部の敵をのぞき、個体ごとの倍率が1倍(個体ごとに攻撃力の差がない)
防御力	どの敵もゼロ
経験値	基本値になる場合が多い。ただし、右記のバトルで出現する敵はゼロになる
アビリティポイント	その敵が出現する場所に応じて決まる。ただし、右記のバトルで出現する敵はゼロになる

ステータスの決まりかたが例外的なエネミー

名前	ステータスの決まりかた
ソウルスティンガー、パックウルフ、ベイビーボム、ブチピュロス	分類は通常の敵だが、基本値は強敵のものになる
リスキーモブ(ソウルスティンガーとパックウルフ以外)、ドラヴォズキマイラ、エレンスゲ、ティトゥス	一部の通常の敵も含めて、基本値が強敵のものとなる。HPとウィルは、倍率がかかってさらに高くなる

経験値やアビリティポイントがゼロになるバトル

- ボス戦など、勝利時に報酬が得られるバトルの大半(報酬分のみ入手可能)
- 『アレテ・ストーン』(→P.389)のトレーニング、アーケードモード、クロノス石塔群(HARD)でのバトル



⬅プレイモードがファイナルファンタジーチャレンジのときの敵は、レベルが高いぶんHPなども多い。

敵のステータスの基本値

※ボスのステータスは、最大HPとウィルはP.542～584を参照、攻撃力はこの表を参照
※『アレテ・ストーン』のトレーニング以外の場所で出現する敵のレベルのみ記載している

レベル	HP		ウィル		攻撃力	経験値	
	通常の敵	強敵	通常の敵	強敵		通常の敵	強敵
5	604	9055	60	1848	130	2	10
6	622	9314	68	1900	135	2	10
7	639	9573	74	1954	140	2	10
10	1308	16632	100	3960	175	3	8
11	1400	17796	107	4238	194	3	8
12	1440	18295	110	4356	204	3	8
13	2223	25817	127	6706	223	4	15
14	2276	26426	130	6864	232	4	15
15	2575	29882	147	7762	251	6	15
16	2628	30492	150	7920	261	6	15
17	3103	35981	168	9346	280	7	18
18	3156	36590	180	9504	289	7	18
19	3526	40087	187	10614	308	8	20
20	3583	40730	190	10784	318	8	20
21	4377	49733	208	13168	327	10	22
22	4434	50376	220	13338	346	10	22
23	4756	54021	228	14304	391	12	25
24	5149	57491	240	15484	401	15	35
25	5291	59069	248	15908	422	15	35
26	5701	62684	260	17140	432	35	70
27	6284	69071	268	18886	453	35	70
28	6348	69780	280	19080	464	50	100

レベル	HP		ウィル		攻撃力	経験値	
	通常の敵	強敵	通常の敵	強敵		通常の敵	強敵
29	6499	71436	288	19534	474	50	100
30	6887	75694	300	20698	506	70	150
31	6930	76167	308	20826	540	70	150
32	7534	82790	320	22638	550	100	200
33	7577	83263	328	22768	561	100	200
34	8225	89148	340	24710	595	100	200
35	8271	89643	348	24848	605	120	250
36	8911	96576	360	26770	616	180	400
37	8957	97072	368	26906	654	180	400
38	9369	101529	380	28142	689	250	600
39	9415	102024	388	28280	700	250	600
40	9598	104005	400	28828	711	350	800
41	9643	104501	408	28966	722	350	800
42	9712	105244	420	29172	733	350	800
43	10238	110939	432	30750	768	400	1600
44	10284	111434	440	30888	779	500	3200
45	10696	115892	452	32124	803	500	3200
46	10764	116635	464	32330	814	500	3200
47	11153	120844	472	33496	837	1000	6000
48	11222	121587	484	33702	848	1000	6000
49	11863	128521	496	35624	871	1000	6000
50	11908	129016	504	35762	882	1500	6500
51	12092	130997	516	36310	981	1500	6500
52	12137	131493	524	36448	993	2000	7200
53	13121	142141	536	39400	1005	2000	7200
54	13190	142884	548	39606	1030	2500	8000
55	13579	147093	556	40772	1042	2500	8000
56	13647	147836	568	40978	1054	2500	8000
57	13830	149817	580	41528	1079	2800	8800
58	13876	150313	588	41664	1091	2800	8800
59	14517	157246	600	43586	1116	3200	10000
60	14585	157989	612	43792	1128	4000	14000
62	15157	164180	632	45508	1178	4000	14000
63	15203	164675	640	45646	1190	7000	28000
64	15844	171609	652	47568	1202	7000	28000
65	15912	172352	664	47774	1214	7000	28000
67	16141	174828	684	48460	1264	10000	40000
68	16782	181762	696	50382	1275	10000	40000
70	17240	186715	716	51754	1322	15000	60000
71	17308	187457	728	51960	1333	15000	60000
72	17468	189191	736	52440	1344	15000	60000
73	17537	189934	748	52646	1354	20000	80000
74	17583	190429	756	52784	1365	22000	90000
76	17720	191915	775	53196	1386	40000	160000
78	17834	193153	780	53540	1408	40000	160000
79	17903	193896	783	53746	1419	60000	240000
80	17949	194391	785	53882	1429	60000	240000
81	18017	195134	788	54088	1440	60000	240000
82	18086	195877	791	54294	1451	60000	240000
83	18132	196372	793	54432	1462	60000	240000
84	18200	197115	796	54638	1472	60000	240000
85	18246	197610	798	54774	1483	60000	240000
88	18429	199591	806	55324	1515	60000	240000
90	18567	201077	812	55736	1537	60000	240000
93	18750	203058	820	56284	1569	60000	240000



部位と弱点

一部の強敵とボスは複数の部位を持ち、こちらの攻撃はどこかの部位に当たる。特定の部位(おもに頭部)は弱点となっており、そこに攻撃を当てるとダメージ量やウィル減少量が増えるのだ。また、弱点への攻撃は、特定のバトルテクニック(→P.110)やアーケードモードで獲得できる称号(→P.407～408)にも影響する。

部位に関する補足

- 「ターゲットにはなるがロックオンはできない部位」や「攻撃は当たるがターゲットにならずロックオンもできない部位」もある
- 範囲攻撃で複数の部位を巻きこんでも、攻撃が当たるのはいずれか1ヵ所のみ(『ヒートウェイヴ』など一部例外あり)。弱点を巻きこんだ場合は、弱点に当たったと見なされる(『転生の炎』など一部のアビリティを使ったときや、ベヒーモス種の敵に攻撃したときは、弱点でない部位に当たったと見なされる)

エネミーごとの部位の例

エネミー	ロックオンできる部位	ロックオンできない部位
リザード種	頭部(弱点)、胴体	4本のそれぞれの脚、尻尾
アダマンタス種	頭部(弱点)、胴体	甲羅(※1)
炎影のイフリート	頭部(弱点)、左足、右足	尻尾(弱点)

※1……ターゲットにすることもできない



⬆アダマンタス種の甲羅は特殊な性質を持つ部位で、近接攻撃をはじき返すほか、遠隔攻撃で受けるダメージ量やウィル減少量を大幅に減らす。

ドロップ

エネミーを倒すと、「キラキラした欠片」を地面に落とす(一部の敵は2個落とすこともある)。それらは倒された敵がドロップしたアイテムやギルで、近づけば拾えるほか、バトルが終了すればすべてクライヴのところへ自動的に集まってきて入手可能だ。ドロップの詳細は下記のとおり。落とすものやその量は、つねに同じとはかぎらないので覚えておこう。なお、敵が何もドロップしないバトルもある(右下を参照)。



⬅⬆緑色の欠片はアイテムで、落とす確率が低いものほど強く光る。コイン状のものは、ギルが手に入る欠片だ。

エネミーのドロップの仕組み

- エネミーの種類と出現場所に応じた最大3種類の候補から、ランダムで1種類が選ばれる
- それぞれの候補が選ばれる確率には差がある(候補が3種類だと、各確率が「65%前後」「30%前後」「5%前後」になっていることが多い)。候補が1種類しかない場合は、それをかならずドロップする
- ドロップするのは、基本的に「ギル」「換金用のマテリアル」「装備の作成や強化に利用するマテリアルのうち基本的なもの(戦鉱石など)」のいずれか。ステージに出現する敵の場合、ポーションやハイポーションも低確率でドロップする
- 一部のエネミーは、その種族特有のマテリアルも候補になる(例:エイビス種のエネミーは「竜の尖爪」「竜の尖爪+」)

ギルやアイテムの入手量の特徴

- 入手量は、ランダムで多少増減する場合が多い。ただし、ポーションやハイポーションはつねに1個
- 同種のエネミーでも、レベルが高いほど入手量が増える傾向がある
- 落とす確率が低いものは、確率が高いものよりも入手量が多い傾向がある

敵が何もドロップしないおもなバトル

- ボス戦など、勝利時に報酬が得られるバトル
- 『アレテ・ストーン』(→P.389)のトレーニング、アーケードモード、クロノス石塔群(HARD)でのバトル
- ナルディア海域でのバトル

特殊な状態

特定のエネミーは、バトル中に下記の状態になる。いずれも敵に有利な性質があるので、適切な対処ができるようになっておきたい。また、下記以外にも、『ブレイブ』『プロテス』などのアクションによって状態変化が発生し、敵が強化される場合もある(詳細はP.108を参照)。

ガード

一部の敵は、前方や側面からコンボなどを仕掛けられると、ときどき武器などを構えてガードの姿勢をとり、攻撃を防ぐ。ただし、後方から攻撃されるか「ガードをくずす攻撃」(→P.104)を受けると、ガードの姿勢が解けてひるみ、そのあいだは受けるダメージ量が1.1倍に、ウィル減少量が1.5倍に増える。また、上記とは別に、特定のボスはクライヴの攻撃を弾くようにガードする場合がある(右の表を参照)。

ガードを行なう敵の例と特徴

分類	行なう敵	特徴
通常のガード	ザンブレク兵(隊長)、ティアマットなど	◆コンボなど、特定の共通アビリティを防ぐ ◆攻撃を数回連続でガードすると、直後に『カウンター』を使う個体もいる
弾くガード	フーゴ、バルナバス、アルテマリアス(フェーズ1)	◆共通アビリティのほか、後方からの攻撃やガードをくずす近接攻撃も防ぐ(バルナバスは遠隔攻撃も防ぐ) ◆攻撃を防いだ直後に反撃を行なう

スーパーアーマー状態

特定のアクションを実行中の敵は、「スーパーアーマー状態」になる。そのあいだはウィルが残り0%寸前(ウィルゲージを持つ強敵やボスは残り50%寸前と残り0%寸前)までしか減らず、ひるむことなく攻撃をつづけるのだ。なお、ごく一部のアクションのスーパーアーマー状態では、HPも残り1までしか減らない。



⬅ボスが強力な攻撃をくり出すときは、スーパーアーマー状態になっていることが多い。

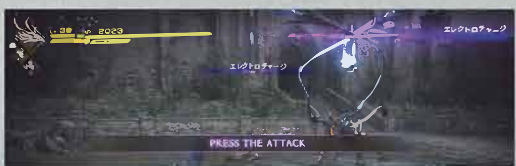
攻撃無効状態

増援などで新たにバトルに参戦する直前の敵や、クライヴの逃走によってバトルが終わった直後の敵は、右の写真のようにHPゲージが灰色になる。このときのエネミーは、攻撃を無効にする状態になっており、ダメージをいっさい受けない。また、HPやウィルが減っていた場合、この状態になった瞬間に全回復する。



PRESS THE ATTACK

一部のボス戦では、特定のフェーズで敵が強力な攻撃の準備を開始し、画面右上に専用のゲージが表示される。準備態勢に入った敵は攻撃されてもHPやウィルが減らない状態になり、受けたダメージ量のぶん専用のゲージが減少していく。カウントダウン終了前にゲージがゼロまで減らなかった場合は、原則的に回避やガードができない致命的な攻撃をくり出すのだ。



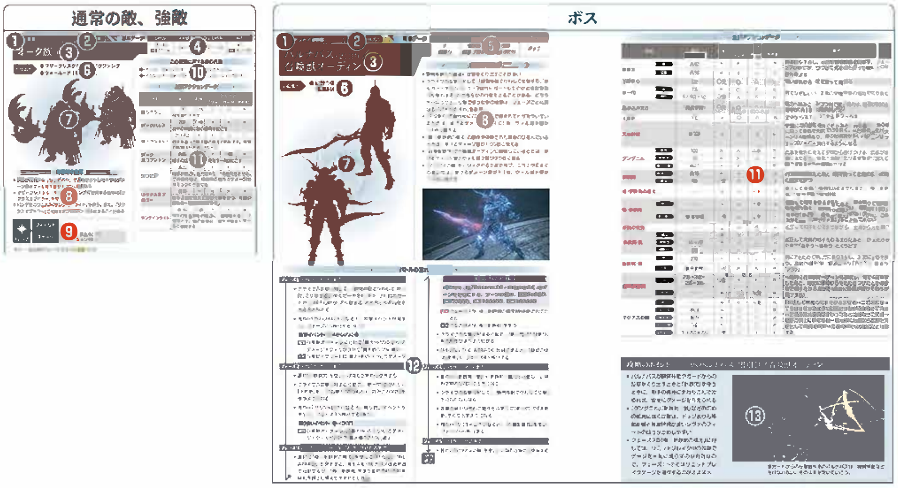
⬅専用のゲージはHPゲージと似ているが、ゲージの量は敵の最大HPとは無関係で、プレイモードごとに異なる値になる。

エネミーリスト

クライヴの行く手には、各国の兵士、多種多様な魔物、動く遺物など、さまざまな存在が敵として立ちはだかる。本リストでは、それらすべての敵について役立つデータを紹介しよう。

ページの見かた

※通常の敵と強敵はカテゴリーごとに「通常の敵→強敵」の順、ボスはメインストーリーでの登場順に掲載。『クロノス石塔群』(→P.410)で各試練のファイナルステージに出現するボスは、メインストーリーの進行とは関わりがなく、性質も強敵に近いため、例外的に強敵としてあつかっている
※一部のデータは、プレイモードがファイナルファンタジーチャレンジだと変化する(FFのあとに記載)



❶**カテゴリー**……そのエネミーが属する区分。基本的に『ハルボクラテスの備忘録』(→P.433)に準拠している。

❷ 強敵 ／ BOSS ……そのエネミーが強敵やボスであることを示すマーク。

❸**種別名／名前**……通常の敵と強敵は種別の名前、ボスはそのエネミーの名前。基本的に『ハルポクラテスの備忘録』(→P.433)に準拠している。

❹**通常の敵と強敵の基本データ**……その種別のステータスに関するデータ。項目の意味は以下のとおりで、出現場所によって変わる場合は「最低值～最高値」の形で記載している(攻撃力についてはP.496を参照)。プレイモードがアクションフォーカス以外の場合は、プレイモードによる倍率(→P.92)が加わるためステータスの数値が増減する。また、『クロノス石塔群』でのデータは右ページを参照。

- **レベル**…出現時のレベル
- **HP倍率**…個体ごとにHPの基本値(→P.496)にかかる倍率
- **ウィル倍率**…個体ごとにウィルの基本値(→P.496)にかかる倍率
- **AP**…獲得できるアビリティポイント

❺**ボスの基本データ**……そのボスのステータスに関するデータ。項目の意味は以下のとおり(攻撃力についてはP.496を参照)。プレイモードがストーリーフォーカスの場合は、プレイモードによる倍率(→P.92)が加わるためステータスの数値が減少する。ちなみに、FFとして記載されている数値は、プレイモードによる倍率が加わって増加したあとのもの。

- **レベル**…出現時のレベル
- **HP**…最大HPの値
- **ウィル**…ウィルの最大値。「──」はウィルを持っていないことを示す
- **報酬**…そのボスとのバトルで得られる報酬の掲載ページ。「──」は報酬がないことを示す

❻**出現場所**……出現するおもな場所やサブイベント。

❼**外見**……その種別やボスの見た目。通常の敵や強敵は、代表的な見た目を掲載している。

❽**特徴的な性質**……特殊な性質などの説明。

❾**ドロップ**……フィールドとステージにおける、その種別のドロップ(→P.498)の候補と、おおまかなドロップ確率。確率の目安は、「必」が100%、「高」が99～60%、「中」が59～30%、「低」が29～1%。候補が出現場所によって変わる場合は「鉄生糸(中)か魔法灰(中)」といった形で併記している。

⑩**この種別に属する敵の名前**……同じ種別に属するエネミーのゲーム中で表示される名前。ボスとして出現するエネミーの名前は除外している。
⑪**主要アクションデータ**……その種別やボスが使うおもなアクションのデータ。各項目の意味は下記を参照。
⑫**バトルの流れ**……そのボスとのバトルで起こることを、フェーズごとに区切ってまとめたもの。バトル中に発生する「攻撃イベント」「回避イベント」「競り合いイベント」「PRESS THE ATTACK」には、成功させるための操作や条件、成功時と失敗時の結果(失敗しない場合は成功時の結果のみ)を記載している。
⑬**攻略のポイント**……そのエネミーと戦ううえで役立つ知識。

『クロノス石塔群』でのデータ

「クロノス石塔群」で出現するすべての敵は、レベルやHP倍率などが独自の値になる。具体的な値は下の表を参照。

クロノス石塔群に出現する敵のデータ

レベル	38 FF 81（一部の敵は「35 FF 76」）
HP倍率	0.26～0.90
ウィル倍率	0.35～1.00（一部の敵は「1.44～1.54」）
攻撃力	基本値の0.7倍（一部の敵は「0.5倍」）

⑪「主要アクションデータ」の見かた

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法			備考
				パリィ	ガード	かき消し	
跳びかかり⑭		120⑯	○⑰	○	▲崩⑱	×	跳びかかってかみつく ⑲
ブラスター		70	×	×	△崩	○	正面に雷の弾を飛ばす
サンダーフィールド		各30	×	×	▲	×	触手を地面に突き立てて、周辺の地面に帯状の電流を約5秒間発生させる
ウィップクラック	⑮ 触手	45×2回	×	×	○	×	左右の触手を振りまわしたあとに跳びつく
	かみつき	106	○受	○	▲	×	
エレクトロチャージ	おたけび	——	×	×	×全	×	おたけびをあげて周囲の相手をひるませたあと、「エレクトリックバースト」の使用準備を行ないつつ、相手の位置と各所に雷をつぎつぎと落とす
	落雷	各65	×	×	○	×	
エレクトリックバースト	放電	(最大HPの70%)	○受	×	×全	×	空中から急降下して着地時に周囲へ放電したあと、その周辺に多数の雷を落とす。放電を無敵状態ですり抜けることはできない
	落雷	各75	×	×	○崩	×	

⑭**名前**……アクションの名前。画面に名前が表示されるものは、**赤色の太字**で記載している。
⑮**データの分類**……データがちがう複数の攻撃をくり出す場合に、それらを区別するための名前。
⑯**威力**……攻撃の威力(→P.106)。「——」はダメージを与えないことを示す。威力が一定でない場合や2回以上ヒットする場合は、以下の形で表記している。
- **a~b**…攻撃動作などに応じて、威力がa～bの範囲で変わる
- **a+b**…威力aの攻撃とbの攻撃を順にくり出す
- **a×b回**…威力aの攻撃をb回くり出す
- **各a**…威力aの攻撃が何度かヒットする

⑰**転倒**……攻撃が地上にいる相手にヒットしたときに転倒させるかどうか(複数回ヒットするアクションの場合は、最後の一撃のデータ)。記号の意味は以下のとおり。攻撃を行なわない行動には「——」と記載。
○…転倒する
×…転倒しない
○受…本来なら転倒するが、『スウィフトリカバリー』で受け身をとれば転倒を防げる
○伏…うつぶせに転倒し、起き上がるときに『リカバリーストライク』を実行できる

⑱**防ぐ方法**……攻撃を各種の方法で無効化できるかどうか。項目の意味は以下のとおり。攻撃能力を持たない行動には「——」と記載。
- **パリィ**…パリィ(→P.104)で受け流せるかどうか。「○」は受け流せることを、「×」は受け流せないことを示す
- **ガード**…タイタンのフィート、『レイジングフィスト』、『ブリムストーン』の各行動中に行なうガード(→P.104)で防げるかどうか。記号と防げる行動の対応は下の表を参照
- **かき消し**…『ヒートウェイヴ』の炎の壁(→P.148)でかき消せるかどうか。「○」はかき消せることを、「×」はかき消せないことを示す

⑲**備考**……動作や効果などの説明。

ガードする行動ごとの防げるかどうかの対応

<table>
<tr><th rowspan="2">記号</th><th colspan="3">ガードする行動</th></tr>
<tr><th>タイタンのフィート(タイタンブロック)</th><th>タイタンのフィート(プレシジョン・ブロック)、レイジングフィスト</th><th>ブリムストーン</th></tr>
<tr><td>○</td><td>防げる</td><td rowspan="2">防げる</td><td rowspan="4">防げる</td></tr>
<tr><td>○崩</td><td>防げるが、ガードをくずされる</td></tr>
<tr><td>△</td><td>後方以外からの攻撃を防げる</td><td rowspan="2">後方以外からの攻撃を防げる</td></tr>
<tr><td>△崩</td><td>後方以外からの攻撃を防げるが、ガードをくずされる</td></tr>
<tr><td>×</td><td rowspan="2">防げない</td><td rowspan="2">防げない</td><td rowspan="2">防げない</td></tr>
<tr><td>×全</td></tr>
</table>

※「×全」の攻撃は、その多くが『ウィル・オ・ウィクス』の火球でも防げない

人／ベアラー

ザンブレク兵(一般)

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	7〜36 FF 43〜78	1.00〜2.50	1.00	3〜8 FF 6〜16

出現場所
- ●フェニックスゲート
- ●ザンブレク皇国領　など



特徴的な性質
- 片手槌を持つ個体のみ『2連撃』を使う
- 精兵のロバンのみ特定の攻撃をガードすることがある

ドロップ		
	フィールド	ギル(中)、戦鉱石(高)
	ステージ(※1)	ギル(高)、戦鉱石(中)、ポーション(低)

この種別に属する敵の名前
- ●ザンブレク・レギオンエア
- ●アカシック・レギオンエア
- ●ザンブレク兵
- ●ドラグーン・ナイト
- ●アカシック・ナイト
- ●精兵のレオン
- ●精兵のロバン
- ●ミマス・レギオンエア
- ●エンケラドス・レギオンエア

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	防ぐ方法 ガード	防ぐ方法 かき消し
走り攻撃	90〜110	×	○	△	×
	走り寄って武器を振る(動作と威力は持っている武器で変化)。精兵のロバンが使うときは転倒が「○受」				
2連撃	60×2回	×	○	△	×
	武器を右下→左下と振り下ろす				

人／ベアラー

ザンブレク兵(魔法)

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	7〜36 FF 43〜78	0.50〜1.50	1.00	3〜6 FF 6〜12

出現場所
- ●フェニックスゲート
- ●ザンブレク皇国領　など



特徴的な性質
- 特定の個体のみ『ケアル』か『プロテス』を使う
- フェニックスゲートに出現する個体は『ルインラ』を使わない

ドロップ		
	フィールド	ギル(中)、魔法灰(高)
	ステージ(※1)	ギル(高)、魔法灰(中)、ポーション(低)

主要この種別に属する敵の名前
- ●ザンブレク・アストロロジャー
- ●ザンブレク兵
- ●ドラグーン・アストロロジャー
- ●アカシック・アストロロジャー
- ●ヒペリオン・アストロロジャー
- ●ミマス・アストロロジャー

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	防ぐ方法 ガード	防ぐ方法 かき消し
ルイン	80	×	×	△	○
	正面に光の弾を飛ばす				
ルインラ	95	○受	×	○	×
	相手の位置に光の爆発を起こす				
ケアル	―	―	―	―	―
	自分と周辺の味方のHPを最大値の50%回復する				
プロテス	―	―	―	―	―
	味方にプロテス状態を発生させる				

※1……フェニックスゲートでは「ギル(必)」

人

ザンブレク兵(隊長)

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP(※3)
	7〜30 FF 43〜70	1.25〜1.60	1.00(※2)	3〜6 FF 6〜12

出現場所

- ●フェニックスゲート
- ●ザンブレク皇国領　など



特徴的な性質

- 攻撃力が高い(基本値の1.1倍)
- 大半の個体は特定の攻撃をガードすることがある。個体によっては、数回目のガード時には『カウンター』で反撃する
- 片手剣を持つ個体のみ『蹴り』を使う
- アカシック・キャプテンのみ『ウォークライ』を使う

ドロップ		
	フィールド	黒水(FF 蛮族通貨)(高)、鉄生糸(低)
	ステージ	(ステージごとに異なる/※4)

この種別に属する敵の名前

- ●正体不明の敵兵
- ●ザンブレク・キャプテン
- ●アカシック・キャプテン
- ●ドラグーン・キャプテン

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法		
			パリィ	ガード	かき消し
走り攻撃	90〜110	×	○	△	×
	走り寄って武器を振る(動作と威力は持っている武器で変化)。両手槌を持つ個体が使うときは転倒が「○受」				
蹴り	55	×	×	△	×
	前蹴りをくり出す				
カウンター	115	○受	○	△	×
	前に踏みこんで武器を振りまわす				
ウォークライ	—	—	—	—	—
	自分にウォークライ状態を発生させる				

人

黒騎士

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	22〜33 FF 59〜73	0.50〜2.25	1.00	4 FF 8

出現場所

- ●皇国属領ロザリア
- ●ザンブレク皇国領



特徴的な性質

- 片手剣を持つ個体は「ザンブレク兵(一般)」と、杖を持つ個体は「ザンブレク兵(魔法)」と、片手剣を持ち豪華な鎧を着た個体は「ザンブレク兵(隊長)」と同様の性質を持つ
- 片手剣を持ち豪華な鎧を着た個体のみ攻撃力が高い(基本値の1.1倍)

ドロップ		
	フィールド	ギル(中)、戦鉱石(高)か魔法灰(高)
	ステージ	(なし)

この種別に属する敵の名前

- ●黒騎士
- ●キャプテン
- ●サージェント
- ●アカシック・ブラックシールド

主要アクションデータ

※同様の性質を持つザンブレク兵と同じアクションを使う。ただし、片手剣を持ち豪華な鎧を着た個体が使う「カウンター」は、威力が「50×2回」、転倒が「×」に変わる



※2……ザンブレク皇国領に出現する特定の個体は「5.60」　※3……ザンブレク皇国領では「40 FF 80」
※4……フェニックスゲートでは「ギル(必)」。マザークリスタル・ドレイクヘッドでは「戦鉱石(中)か魔法灰(中)、鉄生糸(中)、ポーション(低)」。クリスタル自治領では「ギル(高)、魔法灰(中)、ポーション(低)」

人　強敵

ザンブレク兵(精鋭・大槌)

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	21 FF 57〜72	0.50〜1.05	1.05	4 FF 8(※1)

出現場所
- ●皇国属領ロザリア
- ●マザークリスタル・ドレイクヘッド　など



ドロップ		
	フィールド	(なし)
	ステージ	鉄生糸(中)、魔法灰(中)、ポーション(低)

この種別に属する敵の名前

- ●ザンブレク・チャンピオン
- ●アカシック・チャンピオン
- ●ディオネ・チャンピオン
- ●ミマス・チャンピオン

特徴的な性質

- 出現場所に関係なく、すべての個体が同じ攻撃を使用する
- 定期的に『ディヴァインハンマー』を使う

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法		
				パリィ	ガード	かき消し
振り下ろし		120	○伏	○	△	×
		大槌を頭上から振り下ろす				
振りまわし	1回転目	60	×	○	△	×
	2回転目	90	○受	○	△	×
		横回転しながら大槌を2回振りまわす				
ディヴァインハンマー		180	○受	×	×	×
		大槌を振り下ろし、相手めがけて光の柱をつぎつぎと発生させる。大槌はガードが「△崩」				

人　強敵

竜騎士

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	24〜42 FF 62〜85	0.58〜1.00	0.65〜1.00	60 FF 120

出現場所
- ●皇国属領ロザリア
- ●クリスタル自治領　など



特徴的な性質

- 執意の竜騎士のみ『ミラージュダイブ』(HPがある程度減ると「『ミラージュハイダイブ』→『突進突き』」、HPがかなり減ると「『ファントムマーチ』→『突進突き』」)を使う
- 執意の竜騎士以外のみ『ジャンプ』(HPがかなり減ると『ダブルジャンプ』)を使う

ドロップ		
	フィールド	(なし)
	ステージ	鎖の輪(FF 鎖の輪+)(高)、戦鉱石(中)、ハイポーション(低)

この種別に属する敵の名前

- ●頻闘の竜騎士
- ●ドラグーン・ランサー
- ●執意の竜騎士
- ●イアペトス・ランサー
- ●ミマス・ランサー
- ●レア・ランサー
- ●エンケラドス・ランサー

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法		
				パリィ	ガード	かき消し
突進突き		125	○受	○	△崩	×
		すばやく突進して槍で突く				
ジャンプ		150	○受	×	×	×
		上空へ跳び上がり、急降下して槍を突き立てる				
ダブルジャンプ		115+150	●受	×	×	×
		『ジャンプ』と同じ動作の攻撃を2回行なう				
ミラージュダイブ		180×2回+300	○受	×	×	×
		上空へ跳び上がり、降りそそぐ光にまぎれつつ急降下して槍を突き立てる攻撃を3回行なう				
ミラージュハイダイブ		180×3回+300	○受	×	×	×
		『ミラージュダイブ』と同じ動作の攻撃を4回行なう				
ファントムマーチ	威圧	—	×	×	×全	×
	攻撃	180×7回+300	○受	×	×	×
		威圧して周囲の相手をひるませたあと、『ミラージュダイブ』と同じ動作の攻撃を8回行なう				

※1……ファイナルファンタジーチャレンジにのみ出現する個体は、APが「80〜120」

人　強敵

ザンブレク兵(精鋭・砲筒)

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	33〜36 FF 72〜78	0.50〜1.00	0.60〜1.05	80 FF 120〜160

出現場所
●ザンブレク皇国領
●クロノス石塔群(光の試練)　など



特徴的な性質

- ホーリートランペトゥールのみ『リコイル』を使い、HPがかなり減ると「『フラグメンテーション』→『ロケッティア』」と行動するようになる
- ホーリートランペトゥール以外のみ『ブラックパウダー』を使う

ドロップ		
フィールド	蛮族通貨(FF 古めかしいクリスタル)(高)、鉄生糸(低)
ステージ	ポーション(必)

この種別に属する敵の名前

●アカシック・ボンマディア
●ザンブレク・ボンマディア
●ホーリートランペトゥール
●ミマス・キャノニア

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	ガード	かき消し
砲撃		各28	×	×	△	○
		火球を3発(一部の個体は5発)撃つ				
火炎放射		各35	×	×	△	×
		砲筒から炎を噴射しつつ相手を追って進む				
ブラックパウダー		各143	○受	×	○崩	×
		前方の地面の3ヵ所から岩を隆起させる				
ロケッティア		165	○受	○	△崩	×
		砲筒からの噴射を推力にして突進する(ヒットするか3回突進するまでくり返す)				
リコイル	[illegible]	72	○受	×	△崩	×
	武器	186	○受	×	△崩	×
	岩	143	○受	×	○崩	×
		「砲筒からの噴射によって跳び上がる→落下時に砲筒を振り下ろす→目の前の地面から岩を隆起させる」という行動を3回行なう				
フラグメンテーション		各143	○受	×	○崩	×
		相手の位置と自分の周辺の地面から岩をつぎつぎと隆起させる				

人

鉄王国兵(一般)

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	10〜24 FF 43〜62	0.90〜1.00	1.00	6 FF 12

出現場所
●ニサ峡谷
●マザークリスタル・ドレイクブレス　など



特徴的な性質

- 持っている武器や出現場所に関係なく、すべての個体が同じ攻撃を使用する

ドロップ		
フィールド	(なし)
ステージ	ギル(高)、戦鉱石(中)、ポーション(低)

この種別に属する敵の名前

●アイアンブラッド・クルセイダー
●イアペトス・クルセイダー

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	ガード	かき消し
走り攻撃	90	×	○	△	×
	走り寄って武器を振り下ろす				
2連撃	60×2回	×	○	△	×
	武器を右下→左下と振り下ろす				



人

鉄王国兵(隊長)

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	10〜24 FF 43〜62	1.12〜1.25	1.00	6 FF 12

出現場所
●ニサ峡谷
●マザークリスタル・ドレイクブレス　など



ドロップ		
	フィールド	(なし)
	ステージ	戦鉱石(中)、鉄生糸(中)、ポーション(低)

この種別に属する敵の名前

●アイアンブラッド・コマンダー
●レア・コマンダー

特徴的な性質

◆ 攻撃力が高い(一部の例外をのぞき、基本値の1.1倍)
◆ 大半の個体は特定の攻撃をガードすることがある。マザークリスタル・ドレイクブレスに現れる個体のみ、数回目のガード時には「カウンター」で反撃する

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	ガード	かき消し
走り攻撃	110	○受	○	△	×
	走り寄って武器を振り上げる				
カウンター	115	○受	○	△	×
	前に踏みこんで武器を振りまわす				

人　強敵

鉄王国兵(精鋭)

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	24〜38 FF 62〜81	0.30〜1.05	0.35〜1.05	60 FF 120

出現場所
●マザークリスタル・ドレイクブレス
●リスキーモブ(マーゲスブラザーズ)　など



特徴的な性質

◆ 「アイアンガヴェル」を使った直後のうなだれているときは、受けるダメージ量が1.1倍、ウィル減少量が1.5倍に増える
◆ サンドウィス、ミンドウィス、キンドウィスは、リスキーモブ「マーゲスブラザーズ」として一緒に出現し、行動可能な味方全員で「ラストクルセード」(残り1体になると「アイアンガヴェル」)を使う

ドロップ		
	フィールド	(なし)
	ステージ	戦鉱石(中)、鉄生糸(中)、ハイポーション(低)

この種別に属する敵の名前

●アイアンブラッド・ファナティック
●サンドウィス
●ミンドウィス
●キンドウィス
●レア・ファナティック

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	ガード	かき消し
振り下ろし		120	○伏	○	△	×
		大斧を振り下ろす				
振りまわし	1回転目	60	×	○	△	×
	2回転目	90	○受	○	△	×
		横回転しながら大斧を2回振りまわす				
クレイクーム	振り上げ	70	×	○	△崩	×
	追加	150	○受	○	△崩	×
		大斧を振り上げ、それがヒットするか相手のガードをくずしたら、追加で大斧を振りまわす				
ラストクルセード	[illegible]	各30	×	○	△崩	×
	最後	80	○受	○	△崩	×
		大斧を前に構えて突進する				
アイアンガヴェル	威圧	──	×	×	×	×
	1〜3段目	40+50+80	×	×	△崩	×
	[illegible]	120	○受	×	×	×
		威圧して周囲の相手をひるませたあと、大斧を4回振る				

人／ベアラー

ウォールード兵(一般)

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	12~40 FF 46~83	0.28~1.75	1.00	4~8 FF 8~16

出現場所
- ●グレートウッド
- ●ノルヴァーン砦　など



特徴的な性質
- 片手斧を持つ個体のみ『2連撃』を使う
- マザークリスタル・ドレイクスパインに出現する個体のみ経験値が少ない(基本値の0.9倍)

ドロップ		
	フィールド(※1)	ギル(中)、鉄生糸(高)
	ステージ	ギル(高)、戦鉱石(中)、ポーション(低)

この種別に属する敵の名前
- ●ウォールード・シグフレイ
- ●ウォールード・オスフレイ
- ●ウォールード兵
- ●アカシック・オスフレイ
- ●アカシック・シグフレイ
- ●ディオネ・オスフレイ
- ●ディオネ・シグフレイ
- ●イアペトス・シグフレイ

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法		
			パリィ	ガード	かき消し
走り攻撃	90~95	×	○	△	×
	走り寄って武器を振る(動作と威力は持っている武器で変化)				
2連撃	60×2回	×	○	△	×
	武器を右下→左下と振り下ろす				

人／ベアラー

ウォールード兵(魔法)

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	13~40 FF 47~83	0.20~1.00	1.00	4~8 FF 8~16

出現場所
- ●ザンブレク皇国領
- ●ノルヴァーン砦　など



特徴的な性質
- 特定の個体のみ『ケアル』か『プロテス』か『ブレイブ』を使う
- マザークリスタル・ドレイクスパインに出現する個体のみ経験値が少ない(基本値の0.9倍)

ドロップ		
	フィールド(※2)	ギル(中)、魔法灰(高)
	ステージ	ギル(高)、魔法灰(中)、ポーション(低)

この種別に属する敵の名前
- ●ウォールード・ガンドフレイ
- ●ウォールード兵
- ●アカシック・ガンドフレイ
- ●アカシック・ナスフレイ
- ●ディオネ・ガンドフレイ

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法		
			パリィ	ガード	かき消し
ルイン	80	×	×	△	○
	正面に光の弾を飛ばす				
ルインラ	95	○受	×	○	×
	相手の位置に光の爆発を起こす				
ケアル	—	—	—	—	—
	自分と周辺の味方のHPを最大値の50%回復する				
プロテス	—	—	—	—	—
	味方にプロテス状態を発生させる				
ブレイブ	—	—	—	—	—
	味方にブレイブ状態を発生させる				

※1……67「《剣》の希望」でウォールード王国領のバルムンク監獄に出現する個体は「ギル(高)、戦鉱石(中)、ポーション(低)」
※2……83「《剣》の希望」でウォールード王国領のバルムンク監獄に出現する個体は「ギル(高)、魔法灰(中)、ポーション(低)」

人

ウォールード兵(隊長)

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP(※1)
	13〜38 FF 47〜81	0.40〜1.25	1.00	4〜8 FF 8〜16

出現場所
- ザンブレク皇国領
- ノルヴァーン砦　など



特徴的な性質

- 攻撃力が高い(基本値の1.1倍)
- アカシック・フォルクスタフのみ「ウォークライ」を使う
- アカシック・フォルクスタフ以外のみ特定の攻撃をガードすることがある。個体によっては、数回目のガード時には「カウンター」で反撃する

ドロップ		
	フィールド(※2)	黒水(FF 蛮族通貨)(高)、丈夫な皮(低)
	ステージ	(ステージごとに異なる/※3)

この種別に属する敵の名前

- ウォールード・フォルクスタフ
- ウォールード軍 兵隊長
- アカシック・フォルクスタフ
- イアペトス・フォルクスタフ

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法		
			パリィ	ガード	かき消し
走り攻撃	110	○受	○	△	×
	走り寄って武器を振り上げる				
カウンター	115	○受	○	△	×
	前に踏みこんで武器を振りまわす				
ウォークライ	—	—	—	—	—
	自分にウォークライ状態を発生させる				

人/ベアラー　強敵

ウォールード兵(精鋭・大斧)

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	33〜37 FF 49〜79	0.50〜1.05	1.05	80 FF 80〜160

出現場所
- 自由都市カンベル
- ウォールード王国領　など



ドロップ		
	フィールド	(なし)
	ステージ	戦鉱石(中)、鉄生糸(中)、ハイポーション(低)

この種別に属する敵の名前

- アカシック・スヴェイズワルド
- ウォールード・スヴェイズワルド

特徴的な性質

- 「突進」とそれ以外の攻撃を連続して使うことがある(どちらを先に使うかは、相手との距離などで変わる)

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法		
			パリィ	ガード	かき消し
振り下ろし	120	○伏	○	△	×
	大斧を振り下ろす				
振りまわし 1回転目	60	×	○	△	×
振りまわし 2回転目	90	○受	○	△	×
	横回転しながら大斧を2回振りまわす				
突進 最後以外	各15	×	○	△崩	×
突進 最後	80	○受	○	▲崩	×
	大斧を前に構えて突進する				
クレイクーム 振り上げ	70	×	○	△崩	×
クレイクーム 追加	150	○受	○	△崩	×
	大斧を振り上げ、それがヒットするか相手のガードをくずしたら、追加で大斧を振りまわす				

※1……フィールドでは「40〜80 FF 80〜160」
※2……ウォールード王国領では「蛮族通貨(FF 古めかしいクリスタル)(高)、丈夫な皮(低)」
※3……ノルヴァーン砦では「丈夫な皮(高)、ポーション(低)」。自由都市カンベルでは「鉄生糸(中)、丈夫な皮(中)、ポーション(低)」。マザークリスタル・ドレイクスパインでは「ギル(高)、丈夫な皮(中)、ポーション(低)」

人／ベアラー　強敵

ウォールード兵（精鋭・双剣）

基本データ

レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
13～39 FF 47～82	0.45～0.85	0.85	30～80 FF 60～160

出現場所
- ノルヴァーン砦
- 自由都市カンベル　など



特徴的な性質

- 瞬間移動した直後に攻撃をくり出すことが多い
- ナルディア海域に出現する個体とアカシア化した個体のみ、特定の攻撃の直後に「蹴りコンボ」を使う

ドロップ		
	フィールド	（なし）
	ステージ（※4）	ギル（高）、鉄生糸（中）、ハイポーション（低）

この種別に属する敵の名前

- ウォールード・ソグンワルド
- アカシック・ソグンワルド
- ディオネ・ソグンワルド
- ティターン・ソグンワルド

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法		
				パリィ	ガード	かき消し
連続攻撃	短剣	45×2回	×	○	△	×
	蹴り	30	×	×	△	×
	斬り払い	110	○受	○	△	×
		「短剣を2回振り上げる→蹴りながら跳びのく→瞬間移動して斬り払う」と行動する				
蹴りコンボ	短剣	30	○受	○	△	×
	蹴り	20×2回	×	×	▲	×
	カカト	60	○伏	×	△	×
		「短剣を振り上げる→空中で蹴りを2回放つ→カカトを振り下ろす」と行動する				
火遁		各25	×	×	○	×
		口から炎を噴く				
雷遁		各65	×	×	○崩	×
		相手の位置とその周辺に雷を落とす				

人／ベアラー　強敵

ウォールード兵（精鋭・砲筒）

基本データ

レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
37～38 FF 49～81	0.50～1.05	1.00～1.10	60～80 FF 80～160

出現場所
- マザークリスタル・ドレイクスパイン
- クエスト（81 忘れえぬ君たちへ）　など



特徴的な性質

- ヒペリオン・キャノニアのみ『ハードローンチ』『ロケッティア』を使う
- マザークリスタル・ドレイクスパインに出現する個体のみ経験値が少ない（基本値の0.9倍） FF 経験値がゼロ

ドロップ		
	フィールド	（なし）
	ステージ	ギル（高）、戦鉱石（中）、ハイポーション（低）

この種別に属する敵の名前

- アカシック・ガンワルド
- ウォールード・ガンワルド
- ヒペリオン・キャノニア
- ティターン・ガンワルド
- レア・ガンワルド

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法		
				パリィ	ガード	かき消し
砲撃		各28	×	×	△	○
		火球を3発（一部の個体は5発）撃つ				
火炎放射		各35	×	×	△	×
		砲筒から炎を噴射しつつ相手を追って進む				
ブラックパウダー		各143	○受	×	○崩	×
		前方の地面の3ヵ所から岩を隆起させる				
ハードローンチ	噴射	72	○受	×	△崩	×
	武器	186	○受	×	△崩	×
		砲筒からの噴射によって跳び上がり、落下時に武器を振り下ろす				
ロケッティア		165	○受	○	△崩	×
		砲筒からの噴射を推力にして突進する（ヒットするか3回突進するまでくり返す）				

※4……自由都市カンベルでは「戦鉱石（中）、鉄生糸（中）、ハイポーション（低）」

人／ベアラー

ダルメキア兵(一般)

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	17~40 FF 52~83	0.75~2.00	1.00	6 FF 12

出現場所
●コストニツェ難民街
●旧都ロザリス　など



特徴的な性質

- 片手斧を持つ個体のみ『2連撃』を使う
- コストニツェ難民街に出現する個体のみ攻撃力が低い(基本値の0.88倍)
- コストニツェ難民街に出現する特定の1体のみ『蹴り』を使う

ドロップ		
	フィールド	(なし)
	ステージ	ギル(高)、鉄生糸(中)、ポーション(低)

この種別に属する敵の名前

●ストーン・シミター
●フーゴの私兵
●ダルメキアン・シミター
●アカシック・シミター
●バナーレス・シミター

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法		
			パリィ	ガード	かき消し
走り攻撃	90~95	×	○	△	×
	走り寄って武器を振る(動作と威力は持っている武器で変化)				
2連撃	60×2回	×	○	△	×
	武器を右下→左下と振り下ろす				
蹴り	55	×	×	△	×
	前蹴りをくり出す				

人／ベアラー

ダルメキア兵(魔法)

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	17~40 FF 52~83	0.40~1.25	1.00	6 FF 12

出現場所
●コストニツェ難民街
●旧都ロザリス　など



特徴的な性質

- 特定の個体のみ『ケアル』か『プロテス』を使う
- コストニツェ難民街に出現する個体のみ攻撃力が低い(基本値の0.88倍)

ドロップ		
	フィールド	(なし)
	ステージ	ギル(高)、鉄生糸(中)、ポーション(低)

この種別に属する敵の名前

●ストーン・セプター
●ダルメキアン・セプター
●バナーレス・セプター
●ティターン・セプター

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法		
			パリィ	ガード	かき消し
ルイン	80	×	×	△	○
	正面に光の弾を飛ばす				
ルインラ	95	○受	×	○	×
	相手の位置に光の爆発を起こす				
ケアル	—	—	—	—	—
	自分と周辺の味方のHPを最大値の50%回復する				
プロテス	—	—	—	—	—
	味方にプロテス状態を発生させる				

人

ダルメキア兵(隊長)

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	17～40 FF 52～83	1.00～2.00	1.00	6 FF 12

出現場所
- ●コストニツェ難民街
- ●旧都ロザリス　など



ドロップ		
	フィールド	(なし)
	ステージ	戦鉱石(中)、鉄生糸(中)、ポーション(低)

この種別に属する敵の名前

●ストーン・レフテナント
●バナーレス・レフテナント
●ティターン・レフテナント

特徴的な性質

- コストニツェ難民街に出現する個体のみ攻撃力が低く(基本値の0.97倍)、それ以外の個体は攻撃力が高い(基本値の1.1倍)
- 特定の攻撃をガードすることがある。個体によっては、数回目のガード時には「カウンター」で反撃する
- コストニツェ難民街に出現する特定の1体のみ「蹴り」を使う

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法		
			パリィ	ガード	かき消し
走り攻撃	90～110	×	○	△	×
	走り寄って武器を振る(動作と威力は持っている武器で変化)。両手斧を持つ個体が使うときは転倒が「○受」				
蹴り	55	×	×	△	×
	前蹴りをくり出す				
カウンター	115	○受	○	△	×
	前に踏みこんで武器を振りまわす				

人／ベアラー　強敵

ダルメキア兵(精鋭・大斧)

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	26～35 FF 64～76	0.55～1.05	0.75～1.05	60 FF 120

出現場所
- ●旧都ロザリス
- ●リスキーモブ(テン・オブ・クラブズ)　など



特徴的な性質

- HPがある程度減ると「エクセキューション」を使うようになる。この攻撃を使った直後のうなだれているときは、受けるダメージ量が1.1倍、ウィル減少量が1.5倍に増える
- テン・オブ・クラブズのみ「ペインフォルテ」を使う

ドロップ		
	フィールド	(なし)
	ステージ	ポーション(必)

この種別に属する敵の名前

●ストーン・ジェイラー
●テン・オブ・クラブズ
●ティターン・マーシャル
●エンケラドス・マーシャル

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法		
				パリィ	ガード	かき消し
振り下ろし		120	○伏	○	△	×
		大斧を振り下ろす				
振りまわし	1回転目	60	×	○	△	×
	2回転目	90	○受	○	△	×
		横回転しながら大斧を2回振りまわす				
エクセキューション	威圧	——	×	×	×全	×
	大斧	各10～22	×	○	△崩	×
	爆発	120	○受	×	×	×
		「威圧して周囲の相手をひるませる→大斧を4回振る→目の前に爆発を起こす」と行動する。大斧の攻撃は、ひと振りごとに威力が異なり、なおかつ複数回ヒットする				
ペインフォルテ	大斧	200	○伏	×	△崩	×
	岩	各200	○受	×	△崩	×
		大斧を振り下ろして、前方の地面の3ヵ所(HPがかなり減っているときは自分の近くの6ヵ所)から岩を隆起させる				



人／ベアラー　強敵

ダルメキア兵(精鋭・双剣)

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	26〜38 FF 64〜81	0.48〜0.85	0.52〜0.85	60 FF 120

出現場所
●旧都ロザリス
●クエスト(56 砂漠の耳は諦めない)　など



特徴的な性質

- ザ・サルタンのみ、特定の攻撃の直後に『蹴りコンボ』を使う
- ナイン・オブ・ナイヴズのみ、特定の攻撃の直後に『蹴りコンボ』か『横回転斬り』を使い、HPがある程度減ると『アンダーマイン』を使うようになる

ドロップ		
	フィールド	(なし)
	ステージ	戦鉱石(中)、鉄生糸(中)、ハイポーション(低)

この種別に属する敵の名前

●ストーン・ヘッドマン
●ザ・サルタン
●ナイン・オブ・ナイヴズ

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法		
				パリィ	ガード	かき消し
蹴りコンボ	曲剣	30	○受	○	△	×
	蹴り	20×2回	○受	×	△	×
	カカト	60	○伏	×	△	×
		「曲剣を振り上げる→空中で蹴りを2回放つ→カカトを振り下ろす」と行動する				
横回転斬り	最後以外	各30	○受	○	△	×
	最後	80	○受	○	△崩	×
		横回転で攻撃しながら跳んでいく				
縦回転斬り		各120	×	×	△	×
		縦回転で攻撃しながら跳んでいく				
毒霧		125	○伏	×	×全	×
		口から毒霧を噴く				
粉塵発破		80	○受	×	○崩	×
		相手の足元から爆発を起こす				
アンダーマイン		300	○受	×	×	×
		地中にもぐり、相手の足元から飛び出す				

人／ベアラー

野盗(一般)

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	15〜40 FF 50〜83	0.95〜2.00	1.00	4〜8 FF 8〜16

出現場所
●皇国属領ロザリア
●ダルメキア共和国領　など



特徴的な性質

- 片手斧を持つ個体のみ『2連撃』を使う
- 88「砂漠の耳は諦めない」に出現する両手斧を持つ個体のみ、攻撃力が高く(基本値の1.1倍)、特定の近接攻撃をガードすることがある

ドロップ		
	フィールド	ギル(中)、鉄生糸(高)か魔法灰(高)
	ステージ	(なし)

この種別に属する敵の名前

●フットパッド
●ラザロ街の野盗
●謎の襲撃者
●デザートレイダー
●砂礫旅団員
●デザートバンディット
●密猟者
●リーグ・フットパッド
●ハイヤードマッスル
●ラフショッド・ラスティック
●執行者の手先
●アカシック・レイダー

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法		
			パリィ	ガード	かき消し
走り攻撃	90〜110	×	○	△	×
	走り寄って武器を振る(動作と威力は持っている武器で変化)。両手斧を持つ個体が使うときは転倒が「○受」				
2連撃	60×2回	×	○	△	×
	武器を右下→左下と振り下ろす				

人／ベアラー

野盗（魔法）

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	24～40 FF 62～83	0.50～1.00	1.00	6～16 FF 12～32

出現場所
●皇国属領ロザリア
●ダルメキア共和国領　など



特徴的な性質

◆ 特定の個体のみ『ケアル』か『プロテス』か『ブレイブ』を使う

ドロップ		
フィールド	ギル（中）、 鉄生糸（高）か魔法灰（高）
ステージ	（なし）

この種別に属する敵の名前

●ラザロ街の野盗
●フットパッド
●デザートレイダー
●砂礫旅団員
●デザートバンディット
●密猟者
●ベッドメーカー
●ヘッジメイジ
●リーグ・フットパッド
●アカシック・レイダー
●エンケラドス・レイダー

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法		
			パリィ	ガード	かき消し
ルイン	80	×	×	△	○
	正面に光の弾を飛ばす				
ルインラ	95	○受	×	○	×
	相手の位置に光の爆発を起こす				
ケアル	―	―	―	―	―
	自分と周辺の味方のHPを最大値の50%回復する				
プロテス	―	―	―	―	―
	味方にプロテス状態を発生させる				
ブレイブ	―	―	―	―	―
	味方にブレイブ状態を発生させる				

人／ベアラー　強敵

野盗（精鋭）

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	24～40 FF 62～83	1.05	1.05	0

出現場所
●ダルメキア共和国領
●クエスト（26 白き誇りと共に）　など



ドロップ		
フィールド	（なし）
ステージ	（なし）

この種別に属する敵の名前

●デザートジン
●砂礫旅団長
●デザートバンディット
●ハントマン
●キラー
●インキーパー
●スプリングヒールジャック
●インクイジター
●アカシック・ジェントルマン

特徴的な性質

◆ 持っている武器や出現場所に関係なく、すべての個体が同じ攻撃を使用する

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法		
			パリィ	ガード	かき消し
振り下ろし	120	○伏	○	△	×
	大槌を振り下ろす				
振りまわし 1回転目	60	×	○	△	×
振りまわし 2回転目	90	○受	○	△	×
	横回転しながら大槌を2回振りまわす				

人／ベアラー

アカシア化した民

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	21〜38 FF 57〜81	0.75〜1.00	1.00	4〜8 FF 8〜16

出現場所
- ●マザークリスタル・ドレイクヘッド
- ●皇国属領ロザリア　など



特徴的な性質

- 鎌または鉈を持つ個体のみ『走り攻撃』や『2連撃』を使う（一部の例外をのぞく）

ドロップ		
	フィールド	ギル（中）、魔法灰（高）
	ステージ	ギル（中）、魔法灰（中）、ポーション（低）

この種別に属する敵の名前

- ●アカシック・マイナー
- ●アカシック・ファーマー
- ●アカシック・フライアー
- ●アカシック・クラージーマン

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法		
			パリィ	ガード	かき消し
走り攻撃	90	×	○	△	×
	走り寄って武器を振る（動作は持っている武器で変化）				
2連撃	60×2回	×	○	△	×
	武器を右下→左下と振り下ろす				

蛮族

ゴブリン族（一般）

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	5〜38 FF 43〜81	0.60〜1.25	0.30〜1.00	3〜8 FF 6〜16

出現場所
- ●スティルウィンド
- ●皇国属領ロザリア　など



特徴的な性質

- ゴブリンプリンスとゴバームークのみ『ゴブリンパンチ』を使う
- ゴバームークのみ『2連撃』『振り下ろし』『リトルスイング』を使う

ドロップ		
	フィールド	ギル（中）、戦鉱石（高）
	ステージ（※1）	ギル（必）

この種別に属する敵の名前

- ●ゴブリン
- ●アカシック・ゴブリン
- ●ヒルゴブリン
- ●ゴブリン・ガーデナー
- ●ゴブリン・ラフハウザー
- ●ゴブリンプリンス
- ●ゴバームーク
- ●ディオネ・ゴブリン
- ●イアペトス・ゴブリン
- ●ティターン・ゴブリン
- ●レア・ゴブリン
- ●エンケラドス・ゴブリン

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法		
				パリィ	ガード	かき消し
振り下ろし		100	○伏	○	△崩	×
		武器を振り下ろす				
走り攻撃		90〜110	×	○	△	×
		走り寄って武器を振りまわす（威力は持っている武器で変化）				
2連撃	1段目	85	×	○	△	×
	2段目	75	○受	○	△	×
		武器を左下→右と振る				
ゴブリンパンチ	最後以外	50×4回	×	○	▲崩	×
	最後	80	○受	○	△崩	×
		光らせた左手で4回なぐりかかり、最後に踏みこみつつなぐる				
リトルスイング	最後以外	各45	×	○	△	×
	最後	120	○受	○	△崩	×
		横回転で武器を振りまわしつつ相手を追って進む。自分のHPが少ないほど回転数が増える				

※1……スティルウィンドで最初のバトルに出現する個体は「（なし）」

蛮族

ゴブリン族(魔法)

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	5〜36 FF 43〜78	0.50〜1.00	1.00	3〜8 FF 6〜16

出現場所
●スティルウィンド
●皇国属領ロザリア　など



特徴的な性質

- 特定の個体のみ、ほとんど移動せずに攻撃を行なう

ドロップ		
	フィールド	ギル(中)、魔法灰(高)
	ステージ	ギル(必)

この種別に属する敵の名前

●ゴブリン・ウィーバー
●アカシック・ウィーバー
●ゴブリン・ガーデナー
●ゴブリン・リーチャー
●ゴブリン・ラブルラウザー
●ディオネ・ウィーバー
●ミマス・ウィーバー
●レア・ウィーバー
●エンケラドス・ウィーバー

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法		
			パリィ	ガード	かき消し
2連撃	50+60	×	○	△	×
	杖を左→右と振る				
ルイン	80	×	×	△	○
	正面に光の弾を飛ばす				

蛮族　強敵

ギガース族

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	19〜36 FF 54〜78	1.15	1.25	40〜80 FF 80〜160

出現場所
●皇国属領ロザリア
●ザンブレク皇国領　など



ドロップ		
	フィールド	骨の首飾り(FF 骨の首飾り+)(高)、鉄生糸(低)
	ステージ	(なし)

この種別に属する敵の名前

●ギガース
●ヒルギガース
●アカシック・ギガース
●ギガース・プラウスエイン
●ギガース・ブルーザー
●ディオネ・ギガース
●イアペトス・ギガース
●ティターン・ギガース

特徴的な性質

- HPがある程度減ると『ビッグスイング』を使うようになる

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法		
			パリィ	ガード	かき消し
振り下ろし	140	○伏	○	△	×
	棍棒を振り下ろす				
走り攻撃	150	○受	○	△崩	×
	走り寄って棍棒を振り上げる				
ビッグスイング 最後以外	各50	×	○	△	×
ビッグスイング 最後	130	○受	○	△	×
	横回転で棍棒を振りまわしつつ相手を追って進む				

蛮族　強敵

タウルス族

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	17〜40 FF 44〜83	0.55〜1.15	0.77〜1.25	30〜80 FF 60〜160

出現場所
●キングスフォール
●皇国属領ロザリア　など



特徴的な性質

◆ セクレトのみ、HPがある程度減ると『ビッグスイング』(HPがかなり減ると『レイジングブル』)を使うようになる

ドロップ		
	フィールド	(※1)
	ステージ	(※2)

この種別に属する敵の名前

●タウルス
●アカシック・タウルス
●オーガ
●オルフェーシュチ・ブル
●セクレト
●ディオネ・タウルス
●エンケラドス・タウルス

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法		
				パリィ	ガード	かき消し
振り下ろし		140	○伏	○	△	×
		棍棒を振り下ろす				
振り上げ		100	○受	○	△	×
		棍棒を振り上げる。攻撃の終わりぎわはパリィが「×」				
突進		220	○受	○	△崩	×
		ツノを前に向けて突進する。セクレトのみ、ヒットしなかったらもう一度だけ突進する				
ビッグスイング	最後以外	各50	×	○	△	×
	最後	130	○受	○	△	×
		横回転で棍棒を振りまわしつつ相手を追って進む				
レイジングブル	最後以外	50+45+40+45+40	×	○	△崩	×
	最後	100	○伏	○	△崩	×
		棍棒を左右に5回振ったあとに振り下ろす。最後の攻撃の終わりぎわは転倒が「○受」				

蛮族

オーク族(一般)

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP(※3)
	20〜38 FF 56〜81	0.30〜1.25	1.00	6〜8 FF 12〜16

出現場所
●マザークリスタル・ドレイクファング
●ウォールード王国領　など



ドロップ		
	フィールド	ギル(中)、鉄生糸(高)
	ステージ	ギル(高)、鉄生糸(中)、ポーション(低)

この種別に属する敵の名前

●オーク
●アカシック・オーク
●ヒペリオン・オーク
●ディオネ・オーク
●イアペトス・オーク
●ティターン・オーク
●ミマス・オーク
●レア・オーク
●エンケラドス・オーク

特徴的な性質

◆ 片手斧を持つ個体のみ『振り下ろし』を使う
◆ 片手棍を持つ個体のみ『2連撃』を使う
◆ マザークリスタル・ドレイクスパインに出現する個体のみ経験値が少ない(一部の例外をのぞき、基本値の0.9倍)

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法		
			パリィ	ガード	かき消し
振り下ろし	120	○伏	○	△	×
	片手斧を振り下ろす				
2連撃	70×2回	×	○	△	×
	片手棍を左→右と大きく振りまわす				
走り攻撃	110	○受	○	△	×
	走り寄って武器を振りまわす				

※1……タウルスのたてがみ(FF タウルスのたてがみ+)(高)、魔物の牙(低)
※2……タウルスのたてがみ(FF タウルスのたてがみ+)(高)、魔物の牙(中)、ハイポーション(低)。マザークリスタル・ドレイクブレスでは「タウルスのたてがみ(FF タウルスのたてがみ+)(高)、魔物の牙(低)」

蛮族

オーク族（魔法）

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP（※3）
	28〜38 FF 65〜81	0.18〜0.75	1.00	6〜8 FF 12〜16

出現場所
- ●マザークリスタル・ドレイクファング
- ●ウォールード王国領　など



特徴的な性質

- 特定の個体のみ『ブレイブ』を使う
- 特定の個体のみ、ほとんど移動せずに攻撃を行なう
- マザークリスタル・ドレイクスパインに出現する個体のみ経験値が少ない（基本値の0.9倍）

ドロップ		
	フィールド	ギル（中）、魔法灰（高）
	ステージ	ギル（高）、鉄生糸（中）か魔法灰（中）、ポーション（低）

この種別に属する敵の名前

- ●オーク・メズマライザー
- ●アカシック・メズマライザー
- ●ヒペリオン・メズマライザー
- ●ディオネ・メズマライザー
- ●イアペトス・メズマライザー
- ●レア・メズマライザー

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	ガード	かき消し
走り攻撃	100	○受	○	△	×
	走り寄って杖で突く				
ダーク	85	×	×	△	○
	正面に闇の弾を飛ばす				
ダーラ	90＋15×4回	×	×	○	×
	相手の位置に闇の爆発を起こす				
ブレイブ	──	──	──	──	──
	味方にブレイブ状態を発生させる				

蛮族　強敵

オーク族（精鋭）

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	28〜45 FF 54〜88	0.90〜1.25	0.65〜1.20	80 FF 80〜160

出現場所
- ●マザークリスタル・ドレイクファング
- ●ウォールード王国領　など



特徴的な性質

- 頭部が弱点部位になっており、そこにヒットした攻撃はダメージ量とウィル減少量が1.2倍に増える
- マザークリスタル・ドレイクファングに出現する個体は『リクタスオブホラー』を使わない
- パンデモニウムのみ『サングインライト』を使う。また、『リクタスオブホラー』で光線を放つ直前に瞬間移動することがある

ドロップ		
	フィールド	（なし）
	ステージ	ギル（高）、鉄生糸（中）、ハイポーション（低）

この種別に属する敵の名前

- ●オーク・ウォーロード
- ●アカシック・ウォーロード
- ●パンデモニウム
- ●ミマス・ウォーロード

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	ガード	かき消し
振り下ろし	130	○伏	○	△	×
	杖を振り下ろす				
ダークパルス	200	○受	×	×	×
	自分の周囲に闇の爆発を起こす				
ダークショット	25×4回	×	×	△	○
	相手を追って飛ぶ闇の弾を4発飛ばす。発射の瞬間はかき消しが「×」				
ダークエラプション	各65	×	×	○崩	×
	相手の位置に闇の爆発を3〜4回起こす				
グラビデ	各20	×	×	×	×
	相手の周辺に重力場を5〜10個発生させる。この重力場は、接触中の相手にダメージを与えつつ引き寄せる				
リクタスオブホラー	各15	×	×	×	×
	杖を正面に構えて闇の光線を放つ。光線の最後の一撃は転倒が「○受」				
サングインライト	各160	○受	×	×	×
	相手の位置やその周辺に、闇の球体を1〜7個落とす。闇の球体は、相手や地面に当たると爆発する				

※3……自由都市カンベルでは「80 FF 160」



魔物

ソーン種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	11〜36 FF 44〜78	0.60〜1.50	1.00	4〜8 FF 8〜16

出現場所
●グレートウッド
●皇国属領ロザリア　など



特徴的な性質

◆ レッグイーターのみ『大暴れ』を使う
◆ レッグイーター以外のみ『粘液弾』を使う

ドロップ		
	フィールド	ギル(中)、魔法灰(高)
	ステージ	ギル(高)、魔法灰(中)、ポーション(低)

この種別に属する敵の名前

●バンパイアソーン
●デスブロッサム
●アカシック・ソーン
●レッグイーター
●アカシック・ブロッサム
●アカシック・イーター
●アカシック・シスル
●シスルソーン
●ヒペリオン・ソーン
●ディオネ・ソーン
●ティターン・ソーン
●レア・ソーン

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法		
			パリィ	ガード	かき消し
花粉	90	○受	×	△	×
	自分の周囲に花粉を噴出させる				
大暴れ	20×4回+80	×	○	△	×
	触手で5回なぎ払う				
粘液弾	75	×	×	△	○
	粘液状の弾を口から飛ばす				

魔物

ホーネット種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	11〜33 FF 44〜73	0.20〜1.00	1.00(※1)	4〜16 FF 8〜32

出現場所
●グレートウッド
●皇国属領ロザリア　など



特徴的な性質

◆ 皇国属領ロザリアに出現する特定の個体のみ、HPがかなり減ると『ファイナルスピア』を使い、直後に即死する
◆ ソウルスティンガーは5体の群れで出現し、行動可能な味方全員で『アピバンクチャー』を使う。1体のみで『アピバンクチャー』を使うときはアクション名が表示されない

ドロップ		
	フィールド	ギル(中)、魔物の牙(高)
	ステージ	ギル(高)、魔物の牙(中)か魔法灰(中)、ポーション(低)

この種別に属する敵の名前

●ホーネット
●キラービー
●マッドドーバー
●アカシック・ホーネット
●ヴィントナー・ワスプ
●アジテーテッドホーネット
●ソウルスティンガー
●ヒペリオン・ホーネット
●ディオネ・ホーネット
●レア・ホーネット

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法		
				パリィ	ガード	かき消し
ファイナルスピア	最後以外	各40	×	○	△崩	×
	最後	190	○伏	×	△崩	×
		尾針を光らせて∞の字を描くように飛んだあと、ドリル回転しつつ突進する				
アピバンクチャー	最後以外	各35	×	○	△崩	×
	最後	250	○伏	○	△崩	×
		攻撃に参加した全員が順番に『ファイナルスピア』と同じ動作で攻撃する				

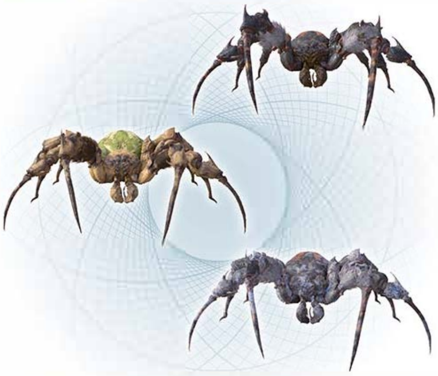
※1……ソウルスティンガーは「0.07」

魔物

ウィドウ種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	13~38 FF 47~81	0.50~2.00	1.00	4~16 FF 8~32

出現場所
- ザンブレク皇国領
- 皇国属領ロザリア　など



特徴的な性質

◆ 相手が目の前にいると、後方に跳びのくことが多い

ドロップ		
	フィールド	ギル(中)、魔物の牙(高)
	ステージ	ギル(高)、魔物の牙(中)か魔法灰(中)、ポーション(低)

この種別に属する敵の名前

- ブラックウィドウ
- アルケニー
- グルームウィドウ
- アカシック・レクルース
- タランチュラ
- アカシック・タランチュラ
- アカシック・ウィドウ
- ヴァインスピナー
- マイトリング
- イアペトス・ウィドウ
- ティターン・ウィドウ

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法		
			パリィ	ガード	かき消し
強酸弾	80	×	×	△	○
	強酸性の液体を口から飛ばす				

魔物

クレイクロウ種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	13~35 FF 47~76	0.75~1.75	1.00	4~16 FF 8~32

出現場所
- ザンブレク皇国領
- 皇国属領ロザリア　など



特徴的な性質

◆ 相手が目の前にいると、後方に跳びのくことが多い

ドロップ		
	フィールド	ギル(中)、魔物の牙(高)
	ステージ	(なし)

この種別に属する敵の名前

- カーラボス
- クレイクロウ
- アカシック・クロウ
- イアペトス・クロウ
- レア・クロウ

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法		
			パリィ	ガード	かき消し
尻尾突き	100	×	○	△	×
	尻尾で突く				
水弾	80	×	×	△	○
	液体を口から飛ばす				

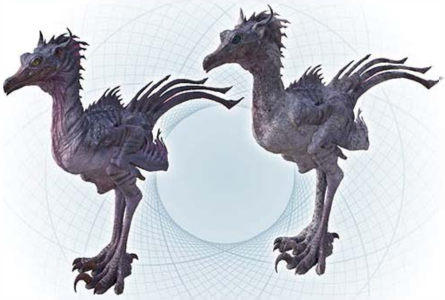


魔物

ラプトル種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	15～38 FF 44～81	1.10～1.75	1.00	4～16 FF 8～32

出現場所
- **ザンブレク皇国領**
- **ウォールード王国領　など**



この種別に属する敵の名前

- ラプトル
- アカシック・ラプトル
- スプリンター
- アカシック・スプリンター
- ライルドラプター
- イアペトス・ラプトル
- ミマス・ラプトル
- エンケラドス・ラプトル

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	ガード	かき消し
踏みつけ	90	○伏	○	△	×
	片脚を上げた姿勢で跳びかかって踏みつける。攻撃の終わりぎわは転倒が「○受」				
ファイアブレス	各35	×	×	○	×
	口から炎を吐く				

特徴的な性質

- ひるんでいるとき以外は、『ガルーダエンブレイス』で引き寄せられない
- 『ガルーダエンブレイス』で引き寄せられたとき以外は転倒しない。また、転倒中にパニッシュを受けない

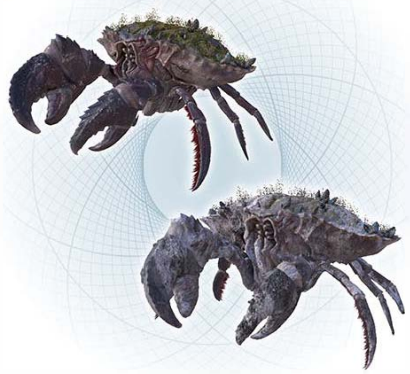
ドロップ	
フィールド	ギル(中)、魔物の牙(高)か丈夫な皮(高)
ステージ	ギル(高)、魔物の牙(中)、ポーション(低)

魔物

メガロクラブ種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	19～38 FF 54～81	0.75～1.50	1.00	4～16 FF 8～32

出現場所
- **皇国属領ロザリア**
- **ウォールード王国領　など**



この種別に属する敵の名前

- メガロクラブ
- デアロ
- アカシック・クラブ
- アカシック・デアロ
- マッドクラブ
- アカシック・マッドクラブ
- ボグクラブ
- ヒペリオン・クラブ
- ティターン・クラブ
- エンケラドス・クラブ

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	ガード	かき消し
バブル	各35	×	×	○	×
	口から泡を吐く				

特徴的な性質

- 相手が目の前にいると、後方に跳びのくことが多い

ドロップ	
フィールド	ギル(中)、魔物の牙(高)
ステージ	ギル(高)、魔法灰(中)、ポーション(低)

魔物

チョコボ種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP(※1)
	19～38 FF 54～81	0.45～3.00	0.30～1.00	4～16 FF 8～32

出現場所
●皇国属領ロザリア
●ダルメキア共和国領　など



特徴的な性質

- ラプトル種と同様の性質を持つ
- FF クリスタル自治領に出現する個体のみ経験値がゼロ
- チョコボは、「ダメージを与える」「接触する」「近くにいる同種の個体と戦う」といったことをしなければ襲ってこない
- ドレッドコメットは『チョコメテオ』『チョコメテオレイン』を使うほか、頻繁に威圧して周囲の相手をひるませる

ドロップ		
	フィールド(※1)	ギル(中)、丈夫な皮(高)か魔法灰(高)
	ステージ	ギル(高)、魔法灰(中)、ポーション(低)

この種別に属する敵の名前

●チョコボ
●ブルーバード
●ウォールード軍用チョコボ
●アカシック・チョコボ
●ロイヤルコーサー
●アカシック・コーサー
●ドレッドコメット
●ティターン・チョコボ
●レア・バード

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法		
				パリィ	ガード	かき消し
踏みつけ		90	○伏	○	△	×
		片脚を上げた姿勢で跳びかかって踏みつける。攻撃の終わりぎわは転倒が「○受」。ドレッドコメットが使うときは2回踏む(1回目の攻撃は威力が「80」、転倒が「×」)				
連続蹴り	最後以外	各45	×	○	△	×
	最後	55	○受	○	△	×
		跳びかかって左右の脚で3回(ドレッドコメットは5回)蹴る				
チョコメテオ	爆発	各250	○受	×	※	×
	衝撃波	各120	×	※	○崩	×
		相手の位置やその周辺に隕石を1～3個落とす。隕石は攻撃能力を持たないが、地面に落ちると爆発し、地面に広がる衝撃波も発生させる				
チョコメテオレイン	爆発	各250	○受	×	×	×
	衝撃波	各120	×	×	○崩	×
		相手の位置やその周辺に隕石を16個落とす。隕石の性質は「チョコメテオ」と同じ				

魔物

ヴァルチャー種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	21～38 FF 57～81	0.20～1.00	1.00	4～8 FF 8～16

出現場所
●ザンブレク皇国領
●ダルメキア共和国領　など



特徴的な性質

- 相手からやや離れた位置を飛びながら攻撃を行なう
- マザークリスタル・ドレイクスパインに出現する個体のみ経験値が少ない(基本値の0.9倍)

ドロップ		
	フィールド	ギル(中)、魔物の牙(高)
	ステージ	ギル(中)、魔物の牙(中)、ポーション(低)

この種別に属する敵の名前

●ヴァルチャー
●ヘルダイバー
●アカシック・ヴァルチャー
●アカシック・イーグル
●ピロリスク
●アカシック・ピロリスク
●ヒペリオン・ヴァルチャー
●ディオネ・ヴァルチャー
●イアペトス・ヴァルチャー
●ミマス・ヴァルチャー
●レア・ヴァルチャー

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法		
				パリィ	ガード	かき消し
風弾	弾	―	×	×	×全	○
	つむじ風	70	○受	×	△	×
		風の弾を飛ばす。弾は攻撃能力を持たないがかき消し可能で、地面に当たるとつむじ風を発生させる				

※1……ブルーバードは、APが「40～80 FF 80～160」、ドロップが「黒水(FF 蛮族通貨)(高)、魔物の牙(低)」または「蛮族通貨(FF 古めかしいクリスタル)(高)、魔物の牙(低)」

魔物

スコーピオン種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	24～36 FF 62～78	1.00～2.00	1.00	6～16 FF 12～32

出現場所
●マザークリスタル・ドレイクブレス
●ダルメキア共和国領　など



この種別に属する敵の名前

●スカーレット
●アンタレス
●スコーピオン
●アカシック・スコーピオン
●ローランド・スコーピオン
●ヒペリオン・スコーピオン
●ディオネ・スカーレット
●ミマス・スコーピオン
●レア・スカーレット
●エンケラドス・スカーレット

特徴的な性質

- マザークリスタル・ドレイクブレスに出現する個体のみ『火炎尻尾突き』『火弾』を使う
- マザークリスタル・ドレイクブレス以外に出現する個体のみ『尻尾突き』を使う

ドロップ		
	フィールド	ギル(中)、魔物の牙(高)
	ステージ	ギル(高)、魔物の牙(中)、ポーション(低)

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	ガード	かき消し
尻尾突き	120	○伏	○	△	×
	尻尾で突く				
火炎尻尾突き	20+90	○受	○	△	×
	炎をまとった尻尾で突く				
火弾	75	×	×	△	○
	口から溶岩の弾を飛ばす				

魔物　強敵

モルボル種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	35 FF 76	0.95	0.70	0

出現場所
●リスキーモブ(キャロット)



この種別に属する敵の名前

●キャロット

特徴的な性質

- HPがある程度減ると『酸性雨』『バロウ』を使うようになるほか、「『暴れまくり』→『バロウ』」と行動するようになる
- HPがかなり減ると「『酸性雨』→『暴れまくり』→『バロウ』」と行動するようになる

ドロップ		
	フィールド	(なし)
	ステージ	(なし)

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	ガード	かき消し
粘着弾	弾	各87	×	×	△	○
	粘着床	各34	×	×	×全	×
		液状の弾を前方3方向に飛ばす。弾は地面に落ちると、粘着床を約25秒間発生させる。この粘着床は、接触中の相手にダメージを与えつつ移動速度を下げる				
くさい息		各198	○伏	×	×	×
		正面に臭い息を吐く				
超くさい息		各161	○伏	×	×	×
		前方をなぎ払うように臭い息を吐く				
暴れまくり	突進	各162	○受	×	×	×
	落下	216	○受	×	×	×
		相手に向かって突進を2～4回行なったあと、跳びかかって落下時に押しつぶす				
酸性雨	もぐり	—	×	×	×全	×
	弾	各87	×	×	△	○
	粘着床	各34	×	×	×全	×
		地中にもぐる動作で周囲の相手をひるませたあと、地上に出て液状の弾を周辺に振りまく。弾が地面に落ちると、粘着床を約40秒間発生させる。粘着床の性質は『粘着弾』と同じ				
バロウ	もぐり	—	×	×	×全	×
	落下	各216	○受	×	×	×
		「地中にもぐる動作で周囲の相手をひるませる→地上に飛び出して落下する」を1～4回行なう				

魔獣

ウルフ種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP(※1)
	11~40 FF 44~83	0.20~2.00	0.20~1.00	4~16 FF 8~32

出現場所
●グレートウッド
●ザンブレク皇国領　など



特徴的な性質

- 周辺のほかのウルフ種と見た目が異なる個体(シルバリオ、ベルゼキューなど)のみ『連続攻撃』を使う
- バックウルフは5体の群れで出現し、行動可能な味方全員で『スリルオブザハント』を使う(残り1体になると使わなくなる)

ドロップ		
	フィールド(※2)	ギル(中)、丈夫な皮(高)
	ステージ	ギル(高)、丈夫な皮(中)か魔法灰(中)、ポーション(低)

この種別に属する敵の名前

●ウォーグウルフ
●ウォールード軍用ハウンド
●ウォルドハウンド
●シルバリオ
●ブローテッドウルフ
●ブローテッドアルファ
●アカシック・ウルフ
●ダルメキア軍用ハウンド
●サンハウンド
●ワイルドナック
●ブラッドファング
●ブラックマスティフ
●アカシック・ナック
●アカシック・マスティフ
●ハイエナ
●ベルゼキュー
●アカシック・ハイエナ
●スターヴィングウルフ
●スターヴィングアルファ
●ラピッドウルフ
●ハリアーハウンド
●メインジーカー
●フェーラルハウンド
●ワイルドハウンド
●アカシック・ハウンド
●アカシック・ガードハウンド
●パックウルフ
●ディオネ・ウォーグウルフ
●ティターン・ウルフ
●ミマス・ウルフ
●レア・ウルフ
●エンケラドス・ウルフ

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法		
			パリィ	ガード	かき消し
跳びかかり	75	×	○	△	×
	跳びかかって体当たりする				
連続攻撃	75+50	×	○	△	×
	「吠える→跳びかかって体当たり→跳びのく→跳びかかって引っかく」と行動する				
スリルオブザハント	各60	×	○	△	×
	攻撃に参加した全員が順番に体当たりする				

魔獣

ドラゴネット種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	15~40 FF 43~83	0.40~1.00	1.00	4~16 FF 8~32

出現場所
●ザンブレク皇国領
●マザークリスタル・ドレイクヘッド　など



特徴的な性質

- 相手からやや離れた位置を飛びながら攻撃を行なう
- 特定の個体のみ『ケアル』か『プロテス』か『ブレイブ』を使う(『ケアル』か『プロテス』を使う個体は、ファイナルファンタジーチャレンジでのみ出現)

ドロップ		
	フィールド	ギル(中)、魔物の牙(高)か丈夫な皮(高)
	ステージ	ギル(高)、魔物の牙(中)か丈夫な皮(中)か魔法灰(中)、ポーション(低)

この種別に属する敵の名前

●ザンブレク軍用ウィルム
●ドラゴネット
●アカシック・ウィルム
●聖竜騎士軍用ウィルム
●アカシック・ドラゴネット
●ウォーウィルム
●レッサーロプロス
●アカシック・ロプロス
●ヒペリオン・ドラゴネット
●イアペトス・ドラゴネット
●ミマス・ドラゴネット

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法		
			パリィ	ガード	かき消し
火球	75	×	×	△	○
	口から火球を飛ばす				
ケアル	—	—	—	—	—
	自分と周辺の味方のHPを最大値の50%回復する				
プロテス	—	—	—	—	—
	味方にプロテス状態を発生させる				
ブレイブ	—	—	—	—	—
	味方にブレイブ状態を発生させる				

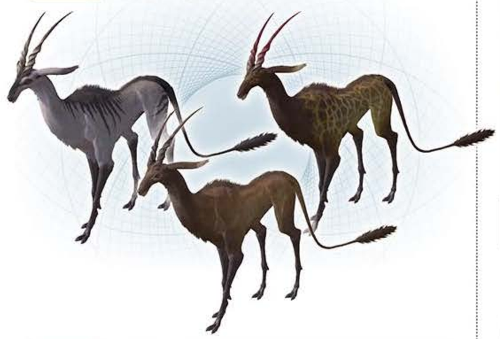
※1……シルバリオ、ブラッドファング、ハイエナ、ベルゼキュー、アカシック・ハイエナは「40~80 FF 80~160」
※2……シルバリオは「黒水(FF 蛮族通貨)(高)、丈夫な皮(低)」。ブラッドファング、ハイエナ、ベルゼキュー、アカシック・ハイエナは「蛮族通貨(FF 古めかしいクリスタル)(高)、丈夫な皮(低)」。アカシック・ガードハウンドは「ギル(高)、丈夫な皮(中)、ポーション(低)」

魔獣

アンテロープ種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	15～33 FF 50～73	0.50～1.25	1.00	4～8 FF 8～16

出現場所
- ●ザンブレク皇国領
- ●皇国属領ロザリア　など



ドロップ		
	フィールド	ギル(中)、丈夫な皮(高)
	ステージ	(なし)

この種別に属する敵の名前

- ●アンテロープ
- ●アナク
- ●エルダーアンテロープ
- ●イアペトス・アンテロープ

特徴的な性質

- アンテロープとアナクは、「ダメージを与える」「接触する」「近くにいる同種の個体と戦う」といったことをしなければ襲ってこない

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法		
			パリィ	ガード	かき消し
うしろ蹴り	85	×	○	△	×
	跳ねながら近づいてうしろ脚で蹴り、跳ねながら遠ざかる				
走り攻撃	95	○受	○	△	×
	走り寄ってツノを振り上げる				

魔獣　強敵

エイビス種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP(※1)
	11～40 FF 44～83	0.45～0.90	0.40～0.85	30～80 FF 60～160

出現場所
- ●グレートウッド
- ●ザンブレク皇国領　など



特徴的な性質

- 名前に「ヘルカン」「ヴィーヴル」「リンドウルム」とついている個体は、『尻尾なぎ払い』『突進』などの近接攻撃を積極的に使う
- 名前に「サラマンダー」とついている個体は、『火球』『ファイアブレス』などの遠隔攻撃を積極的に使う

ドロップ		
	フィールド(※1)	竜の尖爪(FF 竜の尖爪+)(高)、魔物の牙(低)
	ステージ(※2)	竜の尖爪(FF 竜の尖爪+)(高)、魔物の牙(中)、ハイポーション(低)

この種別に属する敵の名前

- ●ドラゴンエイビス
- ●ザンブレク軍用エイビス
- ●ヴィーヴル
- ●ザンブレク軍用ワイバーン
- ●サラマンダー
- ●ヘルカン
- ●聖竜騎士軍用エイビス
- ●アカシック・エイビス
- ●アカシック・ヴィーヴル
- ●アカシック・サラマンダー
- ●ウォールード軍用エイビス
- ●リンドウルム
- ●アカシック・ウォーエイビス
- ●アカシック・リンドウルム
- ●ドレッドエイビス
- ●デザートサラマンダー
- ●トートエイビス
- ●ベルフェゴール
- ●ヒペリオン・ヴィーヴル
- ●ヒペリオン・サラマンダー
- ●ディオネ・エイビス
- ●イアペトス・サラマンダー
- ●ティターン・エイビス
- ●ミマス・ヴィーヴル
- ●ミマス・エイビス
- ●レア・ヴィーヴル
- ●エンケラドス・サラマンダー

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法		
			パリィ	ガード	かき消し
尻尾なぎ払い	110	○受	○	△	×
	横回転しながら尻尾を振りまわす				
突進 風圧	―	×	×	×全	×
突進 突進	130	○受	○	△崩	×
	風圧で目の前の相手をひるませつつ跳びのいたあと、低空飛行で突進する。相手が遠くにいるときは、跳びのかずにすぐさま突進する				
火球	各55	×	×	△	○
	火球を1発(個体によっては2～3発)飛ばす				
ファイアブレス	各45	×	×	○	×
	口から炎を吐く				

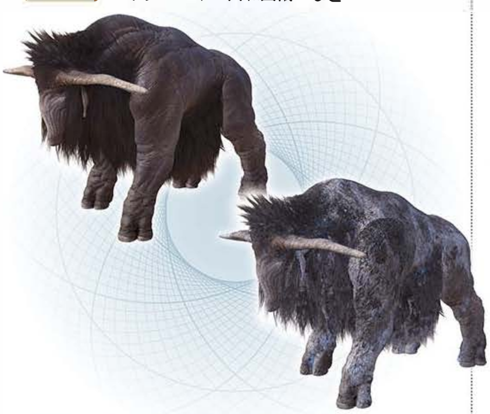
※1……一部のサラマンダーとヘルカンは、APが「6 FF 12」、ドロップが「ギル(中)、戦鉱石(高)」
※2……マザークリスタル・ドレイクブレスでは「竜の尖爪(FF 竜の尖爪+)(必)」

魔獣　強敵

ビッグホーン種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	19～36 FF 54～78	0.50～1.15	1.20	40～80 FF 80～160

出現場所
●皇国属領ロザリア
●ダルメキア共和国領　など



ドロップ	
フィールド（※3）	蛮族通貨（FF 古めかしいクリスタル）（高）、丈夫な皮（低）
ステージ	（なし）

この種別に属する敵の名前

●ビッグホーン
●アカシック・ホーン
●ディオネ・ホーン
●イアペトス・ホーン
●レア・ビッグホーン
●エンケラドス・ホーン

特徴的な性質

- HPがかなり減ると『バッキングブル』を使うようになる。この攻撃を使った直後のうなだれているときは、受けるダメージ量が1.1倍に増える

主要アクションデータ

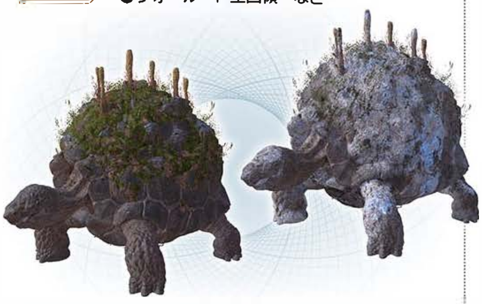
名前	威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	防ぐ方法 ガード	防ぐ方法 かき消し
踏みつけ	140	○伏	○	△	×
	前脚を上げて踏みつける。攻撃の終わりぎわは転倒が「○受」				
走り攻撃	150	○受	○	▲崩	×
	ツノを前に向けて突進する				
バッキングブル 暴れ	各75	×	×	△	×
バッキングブル 落下	160	○受	×	△崩	×
	暴れまわってから跳ねて落下時に押しつぶす				

魔獣　強敵

アダマンタス種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	19～40 FF 54～83	0.65～1.15	0.72～1.20	40～80 FF 80～160

出現場所
●皇国属領ロザリア
●ウォールード王国領　など



特徴的な性質

- 胴体と頭部をロックオンできる。頭部は弱点部位になっており、そこにヒットした攻撃はダメージ量とウィル減少量が1.2倍に増える
- 甲羅は特定の近接攻撃を弾き返す。また、甲羅にヒットした攻撃はダメージ量とウィル減少量が0.1倍に減る
- ファスティトカロンは、HPがかなり減ると「『テストゥドトロンプ』→『回転突進』→『水鉄砲』」と行動するようになる

ドロップ	
フィールド（※4）	蛮族通貨（FF 古めかしいクリスタル）（高）、戦鉱石（低）
ステージ	（なし）

この種別に属する敵の名前

●アダマンタス
●アカシック・アダマンタス
●アダマンタイタス
●アカシック・タイタス
●デザートアダマンタス
●ファスティトカロン
●ティターン・アダマンタス
●レア・アダマンタス

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	防ぐ方法 ガード	防ぐ方法 かき消し
踏みつけ	140	○受	○	△	×
	前脚を上げて踏みつける				
回転突進 最後以外	各30	○受	○	△崩	×
回転突進 最後	100	○受	○	△崩	×
	後退したあとに横回転しつつ突進する				
水弾	60	○受	×	△	○
	口から液状の弾を飛ばす				
水鉄砲 1～9発目	各20	×	×	△	○
水鉄砲 10発目	30	○受	×	△	○
	口から液状の弾を10発飛ばす				
テストゥドトロンプ 威圧	――	×	×	×全	×
テストゥドトロンプ 爆発	各130	○受	×	×	×
テストゥドトロンプ 落下	180	○受	×	△崩	×
	威圧して周囲の相手をひるませたあと、地面の各所につぎつぎと爆発を起こしつつ、相手の頭上へ跳んでいき落下する				

※3……一部のビッグホーンは「黒水（FF 蛮族通貨）（高）、丈夫な皮（低）」
※4……一部のアダマンタスは「黒水（FF 蛮族通貨）（高）、戦鉱石（低）」



魔獣　強敵

パンサー種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	28〜33 FF 52〜73	0.45〜0.90	0.50〜0.85	12〜60 FF 24〜120

出現場所
- ダルメキア共和国領
- クロノス石塔群(雷の試練)　など



特徴的な性質

- 跳びのいたり横方向に身をひるがえしたりした直後に攻撃をくり出すことが多い
- グリマルキンのみ「サベージ」を使う

ドロップ		
	フィールド	ギル(中)、丈夫な皮(高)
	ステージ	ポーション(必)

この種別に属する敵の名前

- ストームパンサー
- ダルメキア軍用パンサー
- リヴァーハントレス
- グリマルキン
- ディオネ・パンサー
- ティターン・パンサー
- イアペトス・パンサー
- エンケラドス・パンサー

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法		
				パリィ	ガード	かき消し
ローリングキック		110	○受	○	△	×
		横回転しながらうしろ脚を振りまわす				
跳びかかり		120	○伏	○	△崩	×
		跳びかかってかみつく				
サベージ	引っかき	35×2回	×	○	△	×
	体当たり	60	×	○	△崩	×
	かみつき	105	○受	○	△崩	×
		「吠える→跳びかかって引っかく→体当たり→跳びかかってかみつく」と行動する				

魔獣　強敵

クァール種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	30〜40 FF 57〜83	0.45〜0.90	0.85	60〜80 FF 80〜160

出現場所
- ダルメキア共和国領
- ザンブレク皇国領　など



特徴的な性質

- バイグルのみ攻撃力が高い(基本値の1.2倍)
- FF 自由都市カンベルに出現する個体のみ経験値がゼロ
- バイグルのみ「『スタティック トレント』→『ブラスター』」と行動するほか、HPがかなり減ると『ワイルドチャージ』を使うようになる。『ワイルドチャージ』を使った直後のうなだれているときは、受けるダメージ量とウィル減少量が1.1倍に増える

ドロップ		
	フィールド	クァールの髭(FF クァールの髭＋)(高)、魔法灰(低)
	ステージ	ポーション(必)

この種別に属する敵の名前

- クァール
- マタゴット
- アカシック・クァール
- マイナス
- アカシック・パンデル
- バイグル
- ディオネ・クァール

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法		
				パリィ	ガード	かき消し
ブラスター	雷の弾	70	×	×	△崩	○
	追う弾	20×2回	×	×	△	○
		正面に雷の弾を飛ばす。バイグルは、相手を追う弾も2発飛ばす				
ウィップクラック	触手	45×2回	×	×	○	×
	跳びつき	105	○受	○	△	×
		左右の触手を振りまわしたあとに跳びつく				
スタティックトレント	威圧	—	×	×	×全	×
	落雷	各70	×	×	○	×
	感電	各30	×	×	△	×
		威圧して周囲の相手をひるませたあと、周辺に雷をつぎつぎと落とす。自分のHPがかなり減っていたら、地面に帯状の電流も発生させる				
ワイルドチャージ	威圧	—	×	×	×全	×
	小落雷	各70	×	×	○	×
	大落雷	各75	×	×	○崩	×
	跳びつき	135×3回	○受	×	△崩	×
	追う弾	20×6回	×	×	△	○
		「威圧して周囲の相手をひるませる→周辺に大小の落雷をつぎつぎと落とす→3回跳びつく→相手を追う弾を6発飛ばす」と行動する				

魔獣 強敵

グリフィン種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	28～40 FF 52～83	0.50～1.10	0.65～1.65	60～80 FF 80～160

出現場所
●クエスト(71 鍛冶師と友と)
●リスキーモブ(ドズメア)　など



特徴的な性質

- ドズメアのみ『ノーブルダイブ』を使う
- シムルグのみ『ウィッチラダー』を使う。また、HPがある程度減ると『キングスレイヤー』を使うようになる
- 『ノーブルダイブ』『キングスレイヤー』を使った直後のうなだれているときは、受けるダメージ量とウィル減少量が1.1倍に増える

ドロップ		
フィールド	(なし)
ステージ	ポーション(必)

この種別に属する敵の名前

●アカシック・グリフィン
●グリフィン
●ドズメア
●シムルグ
●イアペトス・グリフィン

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	ガード	かき消し
ダイブ	突風	──	×	×	×全	×
	急降下	145	○受	×	△崩	×
	突風で周囲の相手をひるませつつ真上へ上昇したあと、相手めがけて急降下する					
ウィッチラダー	弾	──	×	×	×全	○
	竜巻	210	●受	×	×	×
	相手の足元めがけて風の弾を飛ばす。弾は攻撃能力を持たないがかき消し可能で、地面に当たると大きな竜巻を発生させる					
ノーブルダイブ	突風	──	×	×	×全	×
	急降下	180	○受	×	×	×
	衝撃波	100	×	×	○	×
	突風で周囲の相手をひるませつつウズを巻くように上昇したあと、相手めがけて急降下し、地面に広がる衝撃波を発生させる					
キングスレイヤー	突風	──	×	×	×	×
	急降下	180×3回	○受	×	×	×
	衝撃波	100×3回	×	×	○	×
	『ノーブルダイブ』と同じ動作の攻撃を3回行なう					

魔獣 強敵

リザード種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	40 FF 83	0.95	0.70	0

出現場所
●リスキーモブ(アグニ)



特徴的な性質

- 胴体と頭部をロックオンできる。頭部は弱点部位になっており、そこにヒットした攻撃はダメージ量とウィル減少量が1.2倍に増える
- 胴体と頭部のほかに、各脚と尻尾をターゲットにできる(ロックオンは不可)
- 『コライダー』をパリィされると転倒し、起き上がるまでのあいだ、受けるダメージ量が1.1倍、リミットブレイクゲージ増加量が1.5倍に増える

ドロップ		
フィールド	(なし)
ステージ	(なし)

この種別に属する敵の名前

●アグニ

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	ガード	かき消し
側面押しつぶし		140	○受	×	×	×
	側面へ転がりながら身体で押しつぶす					
回転押しつぶし	落下	151×5回	○受	○	△	×
	風圧	──	×	×	×全	×
	回転しながら跳ねて落下時に押しつぶす攻撃を5回行なったあと、動作を終えて着地するときの風圧で周囲の相手をひるませる					
ファイアウォーター		各25	×	×	×	×
	熱線を横方向に放つことを1～2回行なう					
コライダー	突進	各187	○受	○	×	×
	落下	228	○受	×	×	×
	転がりながらの突進を2～4回行なったあと、跳びかかって落下時に押しつぶす					

魔獣　強敵

ドラゴン種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	36～50 FF 78～93	0.85～1.20	0.85～0.90	0

出現場所
●クエスト(77 赫灼の誓い 後篇)
●リスキーモブ(スヴァローグ)



ドロップ	
フィールド	(なし)
ステージ	(なし)

この種別に属する敵の名前

●エレンスゲ
●スヴァローグ

特徴的な性質

- 頭部をロックオンできる。頭部は弱点部位になっており、そこにヒットした攻撃はダメージ量とウィル減少量が1.2倍に増える
- 胴体と各脚をターゲットにできる(ロックオンは不可)
- 羽ばたきつつ着地するときは、風圧で周囲の相手をひるませる
- テイクダウンから回復した直後に『ドラゴンダンス』を使うことが多い
- スヴァローグのみ『ブレイジングレギオン』『エンブロイル』を使うほか、「『レッドドーン』→『ファイアブレス』→『きりもみ突進』」と行動する。また、HPがかなり減ると『ラストダンス』を使うようになる

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法			備考
				パリィ	ガード	かき消し	
きりもみ突進		255	○受	×	△	×	きりもみ回転しながら突進する。炎を身にまとって突進するときは威力が「320」
火球		170×3回	○受	×	△	○	口から火球を3発飛ばす
ファイアブレス		310	○受	×	×	×	光線を前方もしくは横方向に放って地面に炎の軌跡を残す。光線は攻撃能力を持たないが、軌跡上に爆発を起こす
ドラゴンダンス	突風	―	×	×	×全	×	「羽ばたきによる突風で周囲の相手をひるませる→『火球』(高威力の火球を6発飛ばす)→『ファイアブレス』(高威力の爆発を起こす)×2回→『きりもみ突進』(炎を身にまとって突進)」と行動する
	火球	187×6回	○受	×	△	○	
	爆発	340×2回	○受	×	×	×	
	突進	320	○受	×	△	×	
ブレイジングレギオン		各180	×	×	△	○	大量の火球を前方に配置する。配置された火球は、ゆっくり前方へ飛んでいく
レッドドーン		各300	○受	×	×	×	自身の左右から相手めがけて、火柱をつぎつぎと発生させる
エンブロイル	爆発	360×2回	○受	×	×	×	相手の位置に隕石を2個落としつつ、地面から炎を2回噴出させる。隕石は攻撃能力を持たないが、地面に落ちると爆発し、地面に広がる衝撃波も発生させる
	衝撃波	200×2回	×	×	○崩	×	
	炎	180×2回	○受	×	×	×	
ラストダンス	突風	―	×	×	×全	×	「羽ばたきによる突風で周囲の相手をひるませる→『ブレイジングレギオン』→『エンブロイル』→『レッドドーン』」と行動する(突風以外のデータは各アクションを参照)

攻略のポイント　》 vsドラゴン種

- ドラゴン種の弱点は頭部だが、ふだんは高い位置にあるため、こちらの攻撃が届きにくい。攻撃を当てたければ、テイクダウン時や敵の近接攻撃の終わりぎわなど、頭部が目の前まで下がったところを狙うといい
- 敵が遠くにいるときは『チャージショット』『裁きの雷』などの射程が長い攻撃を使っていく
- 飛行中のドラゴン種は着地前に『きりもみ突進』を使う場合が多い。この攻撃の終わりぎわには、こちらの攻撃を当てるスキがある



←遠くから攻撃されているあいだは回避に集中する。敵に向かって横方向へ走るとかわしやすくなる。

魔獣　強敵

キマイラ種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	36〜45 FF 44〜88	0.50〜1.15	0.65〜1.15	0 FF 80〜120

出現場所
- クエスト(71 鍛冶師と友と)
- リスキーモブ(ゴーキマイラ)　など



この種別に属する敵の名前

- キマイラ
- ドラヴォズキマイラ
- ゴーキマイラ
- エンケラドス・キマイラ

特徴的な性質

- 『氷弾』や『雷撃』の直後に『ダイブ』か『ファイアブレス』を使うことが多い
- 『ダイブ』や『雷電の咆哮』の直後に『氷結の咆哮』を使うことが多い
- ゴーキマイラのみ『デルタアタック』を使う。また、HPがある程度減ると『デルタフォース』を使うようになる

ドロップ		
	フィールド	(なし)
	ステージ	ポーション(必)

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	ガード	かき消し	備考
ダイブ		145	○受	×	△崩	×	真上へ上昇したあとに相手めがけて急降下する
ファイアブレス		各13	×	×	○	×	口から炎を吐く
氷弾	弾	―	×	×	△	×	氷の弾を飛ばす(ゴーキマイラは前方3方向に飛ばす)。弾は攻撃能力を持たず、ガード可能だが相手を貫通し、地面に当たると氷塊を約22秒間発生させる。この氷塊は、接触中の相手にダメージを与えつつ移動速度を下げる
	氷塊	各10	×	×	×全	×	
雷撃		各90	×	×	○	×	相手の位置とその周辺に雷をつぎつぎと落とす
氷結の咆哮		165	○受	×	△崩	×	自分の周囲に巨大な氷塊を発生させる
雷電の咆哮		170	×	×	△崩	×	自分の周囲のやや離れた位置に多数の雷を落とす
デルタアタック	柱	各20	×	×	○	×	相手の周囲に炎、氷、雷の柱を発生させ、それらを中央に集めて爆発を起こす
	爆発	250	○受	×	×	×	
デルタフォース	柱	各20	×	×	○	×	『デルタアタック』と同じ攻撃を、相手の位置とその周囲の4ヵ所に行なう
	爆発	250	○受	×	×	×	



魔獣 強敵

ベヒーモス種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	40〜47 FF 83〜90	0.58〜1.15	0.83〜0.85	0

出現場所
- ●クエスト(B3《剣》の希望)
- ●リスキーモブ(キングベヒーモス)



この種別に属する敵の名前

- ●クーザー
- ●キングベヒーモス

特徴的な性質

- ◆胸部、腹部、頭部をロックオンできる。頭部は弱点部位になっており、そこにヒットした攻撃はダメージ量とウィル減少量が1.2倍に増える
- ◆クーザーのみ、HPがかなり減ると「『コメット』→『サンダーボルト』→『体当たり』」と行動するようになる
- ◆キングベヒーモスのみ『ミールストーム』『獣王の四騎士』を使う。また、HPがある程度減ると『レインオブファイア』(HPがかなり減ると『アポカリプス』)を使うようになる

ドロップ		
	フィールド	(なし)
	ステージ	(なし)

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法 バリア	ガード	かき消し	備考
跳びかかり		150	○受	×	△崩	×	伏せて身構えたあとに跳びかかる
体当たり		140	○受	×	×	×	左肩を地面につけた姿勢で突進する
サンダーボルト		各73	×	×	○	×	相手の位置やその周辺に雷をつぎつぎと落とす
メテオストーム		77×6回	○受	×	△	○	頭上の2ヵ所から隕石を3個ずつ飛ばす
コメット	爆発	各165	○受	×	×	×	相手の位置に隕石を2〜3個落とす(※1)。隕石は攻撃能力を持たないが、地面に落ちると爆発し、地面に広がる衝撃波も発生させる
	衝撃波	各160	×	×	△崩	×	
ミールストーム		(備考参照)	○受	×	×	×	相手の位置に風を集め、竜巻を発生させる。この竜巻は、「相手の残りHP－(1〜9)」のダメージを与える
獣王の四騎士	爆発	各165	○受	×	×	×	『コメット』と同じ隕石を、相手の周囲4ヵ所に落とす
	衝撃波	各160	×	×	△崩	×	
レインオブファイア	最後以外	各14	×	×	×	×	前方の各所に大量の隕石を落とすことを2回行なう。隕石は攻撃能力を持たないが、地面に落ちるとゆっくり広がる爆炎を発生させる。威力は爆炎ひとつあたりのもの
	最後	103	○受	×	×	×	
アポカリプス	巨大隕石	500	○受	×	×	×	「『メテオストーム』→『レインオブファイア』→『獣王の四騎士』×2回→相手の位置に巨大な隕石を落とす」と行動する(巨大隕石以外のデータは各アクションを参照)



※1……たまに、お互いの中間位置や自分の近くに落ちることもある

魔法生物

ボム種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	19~38 FF 54~81	0.40~2.50 (※2)	13.00(※3)	4~16 FF 8~32

出現場所
●フェニックスゲート跡地
●皇国属領ロザリア　など



この種別に属する敵の名前

●ボム
●ビュロボロス
●バス・ボム
●オールドフェイスフル
●ボム・エラント
●ボムキング
●ベイビーボム
●プチビュロス
●イアペトス・ボム
●イアペトス・ビュロボロス
●ティターン・ボム
●ミマス・ビュロボロス
●レア・ビュロボロス

特徴的な性質

- ウィル倍率が非常に高い(一部の例外をのぞく)
- 基本的に、身体が赤色の個体は赤い炎を発する攻撃を、紫色の個体は闇の炎を発する攻撃を使う
- オールドフェイスフルとボムキング以外は、HPがある程度減ってから8秒以上が経過すると『自爆』を使い、直後に即死する
- ベイビーボムとプチビュロスは、出現後すぐに攻撃を2回くり出してから『自爆』を使い、直後に即死する
- オールドフェイスフルとボムキングのみ『コロネーション』を使う
- ボムキングのみ、HPがある程度減るごとに『「ウィタン」→「キングズジャスティス」』と行動し、それを3回行なったあとは『突進』の連発と『コロネーション』の連発をくり返す。『コロネーション』を5回連発した直後の身体から黒煙が噴き出ているときは、受けるダメージ量が1.1倍、ウィル減少量が1.5倍に増える

ドロップ		
	フィールド	ギル(中)、魔法灰(高)
	ステージ	ギル(高)、魔法灰(中)、ポーション(低)

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法			備考
				パリィ	ガード	かき消し	
体当たり		90~95	×	○	△	×	相手めがけて突進する(威力は個体により変化)
突進	最後以外	各30	×	○	△	×	相手めがけて突進する。動作は『体当たり』と同じだが、攻撃が複数回ヒットする
	最後	90	○受	○	△	×	
ファイア		80	×	×	△	○	正面へ赤い炎の弾を飛ばす
ダーク		95	×	×	△	○	正面へ闇の炎の弾を飛ばす
ファイアブレス		各35	×	×	○	×	口から赤い炎を吐く
ファイアボム		各75	○受	×	○	○	ゆっくり飛んだあとに爆発する闇の炎を3発飛ばす
自爆	大爆発	700	○受	×	×全	×	巨大化して約4秒後に大爆発を起こす。身体が紫色の個体が使用したときは、爆発時に、相手をゆっくり追う闇の炎も7発飛ばす
	闇の炎	75×7回	○受	×	○	○	
コロネーション	火球	170	○受	×	△崩	○	火球を放物線軌道で飛ばす。火球は地面に落ちると爆発し、炎の床を約9秒間発生させる
	爆発	170	○受	×	△崩	×	
	炎の床	各37	×	×	×全	×	
ウィタン		150	○受	×	×	×	巨大化してから地面に落下して爆発を起こす
キングズジャスティス		——	——	——	——	——	ベイビーボム、プチビュロスを各1~3体出現させる(出現数は、この行動を実行した回数と同じ)

※2……ベイビーボムとプチビュロスは「0.03」
※3……一部のビュロボロスは「1.00」。オールドフェイスフルは「0.50」。ボムキングは「0.35」。ベイビーボムとプチビュロスは「3.00」



魔法生物　強敵

エレメント種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	15～41 FF 50～84	0.40～0.70	0.55～1.10	40 FF 80

出現場所
- ●ザンブレク皇国領
- ●リスキーモブ(ギザマルーク)　など



特徴的な性質

- 『エアロ』や『竜巻』の直後に『突進』を使うことが多い
- ギザマルークのみ攻撃力が高く(基本値の1.17倍)、『ウインドブレード』『カコフォニー』を使う。また、HPがかなり減ると『ストームチェイサー』を使うようになる

ドロップ		
ドロップ	フィールド	嵐の目(FF 嵐の目+)(高)、魔法灰(低)
	ステージ	(なし)

この種別に属する敵の名前

- ●風のエレメント
- ●アルナ
- ●ギザマルーク
- ●ヒペリオン・エレメント
- ●ディオネ・エレメント

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法		
			パリィ	ガード	かき消し
突進	100	○受	○	△崩	×
	身をひるがえしたあとに低空飛行で突進する				
エアロ	105	×	×	△	○
	正面に浮かぶ軌跡に沿って風の弾を飛ばす				
竜巻	各110	○受	×	×	×
	相手の位置とその周辺に竜巻を発生させる				
ウインドブレード	45×2回	×	×	△	○
	風の刃を2回飛ばす				
カコフォニー 威圧	—	×	×	×全	×
カコフォニー 竜巻	各110	○受	×	×	×
	威圧して周囲の相手をひるませたのち、相手の周辺につぎつぎと竜巻を発生させる				
ストームチェイサー 威圧	—	×	×	×全	×
ストームチェイサー 竜巻	各110	○受	×	×	×
ストームチェイサー 突進	125×3回	○受	×	△崩	×
	「威圧して周囲の相手をひるませる→相手の周辺につぎつぎと竜巻を発生させる→3回突進する」と行動する				

魔法生物　強敵

アーリマン種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	25～38 FF 62～81	0.50～0.90	0.50～0.90	60～80 FF 120～160

出現場所
- ●ウォールード王国領
- ●リスキーモブ(アーリマン)　など



特徴的な性質

- 瞬間移動した直後に攻撃をくり出すことが多い
- 『雷弾』の直後に『メーザーアイ』を使うことが多い
- HPがある程度減ると『クエイク(※1)』を使うようになる
- アーリマンとワイルドアーリマンのみ、テイクダウンから回復した直後などに『死の宣告』を使う
- アーリマンのみ攻撃力が低い(基本値の0.92倍)

ドロップ		
ドロップ	フィールド	蛮族通貨(FF 古めかしいクリスタル)(高)、魔法灰(低)
	ステージ	ポーション(必)

この種別に属する敵の名前

- ●アーリマン
- ●ワイルドアーリマン
- ●アカシック・プレイグ
- ●プレイグ
- ●ヒペリオン・プレイグ

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法		
			パリィ	ガード	かき消し
ダークパルス	130	○受	×	×	×
	自分の周囲を闇のエネルギーで攻撃する				
メーザーアイ	35×3回+45	×	×	△	○
	目から光線を放つ				
雷弾	70×2回	×	×	▲	○
	相手をゆっくり追う雷の弾を2発飛ばす				
クエイク(※1)	各110	○受	×	○崩	×
	相手の位置とその周辺に、岩をつぎつぎと隆起させる				
死の宣告	(下記参照)	○伏	×	×	×
	相手の周囲に出現させた4つの火の玉がひとつずつ消えたあと、相手の足元に巨大な円を描き、約4秒後に円内から炎を噴出させる。炎の威力は「最大HPの100%」				

※1……アーリマンが使うときは「クエイガ」

魔法生物　強敵

プリン種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP(※2)
	24~38 FF 44~81	0.50~1.10	0.65~1.10	60~80 FF 80~160

出現場所
- マザークリスタル・ドレイクブレス
- ウォールード王国領　など



ドロップ		
	フィールド(※2)	蛮族通貨(FF 古めかしいクリスタル)(高)、魔法灰(低)
	ステージ(※3)	魔法灰(高)、ハイポーション(低)

この種別に属する敵の名前

- レッドマシュマロ
- グリーンフール
- イエローゼリー
- ブルートライフル
- パープルババロア
- ダブルジェラート
- プリンプリンス
- ヒペリオン・マシュマロ
- ディオネ・フール
- イアペトス・ババロア
- ティターン・フール
- ミマス・ババロア
- レア・ゼリー
- エンケラドス・ブルートライフル

特徴的な性質

- 体色が赤色の個体のみ「ファイガ」を、緑色の個体のみ「トルネド」を、黄色の個体のみ「ストンガ」を、青色の個体のみ「ブリザガ」を、紫色の個体のみ「雷弾」「サンダガ」を使う
- ダブルジェラートのみ「連続弾」「ダブル」を使う
- プリンプリンスのみほぼすべての攻撃を使う。また、HPがある程度減ると「連続魔」(HPがかなり減ると「ハンズダウン」)を使うようになる

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	ガード	かき消し	備考
雷弾		75×4回	×	×	△崩	○	相手を追って飛ぶ雷の弾を4発飛ばす
ファイガ	火球	170	○受	×	△崩	○	火球を放物線軌道で飛ばす。火球は地面に落ちると爆発し、炎の床を約9秒間発生させる
	爆発	170	○受	×	△崩	×	
	炎の床	各37	×	×	×全	×	
トルネド		各120	○受	×	×	×	相手の位置とその周辺に竜巻をつぎつぎと発生させる
ストンガ		145×2回	○受	×	○崩	×	相手の位置に岩を2回隆起させる
ブリザガ		各110	×	×	○崩	×	前方に氷柱をつぎつぎと降らせる
サンダガ	最後以外	各20	×	×	○	×	4本の電撃で前方をなぎ払う
	最後	100	○受	×	○	×	
連続弾		75×4回	×	×	△崩	○	相手を追う雷の弾と、まっすぐ飛んで爆発する土の弾を2発ずつ飛ばす
ダブル	最後以外	各20	×	×	○	×	2本の電撃と2本の光線で前方をなぎ払う
	最後	100	○受	×	○	×	
連続魔		—	—	—	—	—	「『ファイガ』と『ブリザガ』」または「『トルネド』と『ストンガ』」を同時に使う(攻撃のデータは各アクションを参照)
ハンズダウン	平手	85×3回	×	×	△崩	×	触手の先端を巨大な手の形に変えて、平手で3回たたいてから両手を同時に振り下ろし、地面に衝撃波を発生させる
	両手	200	○伏	×	×	×	
	衝撃波	200	○受	×	△崩	×	

※2……一部のレッドマシュマロとイエローゼリーは、APが「6~8 FF 12~16」、ドロップが「ギル(中)、魔法灰(高)」
※3……幻想の塔では「ギル(高)、魔法灰(中)、ハイポーション(低)」

遺物

バグ種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	19〜40 FF 54〜83	0.75〜1.50	1.00	4〜8 FF 8〜16

出現場所
●フェニックスゲート跡地
●皇国属領ロザリア　など



特徴的な性質

◆後方に跳びのいた直後は『レールガン』を使うことが多い

ドロップ		
	フィールド	ギル(中)、戦鉱石(高)
	ステージ	ギル(高)、戦鉱石(中)、ポーション(低)

この種別に属する敵の名前

●バグ
●ウォーケン・バグ
●フォールン・エコー
●ヒペリオン・バグ
●ディオネ・バグ
●イアペトス・バグ
●ティターン・バグ
●ミマス・バグ
●レア・バグ
●エンケラドス・バグ

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法		
			パリィ	ガード	かき消し
レールガン	90	×	×	○	×
	正面に光線を放つ				

遺物

ハンター種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	19〜40 FF 54〜83	1.00〜1.75	1.00	4〜8 FF 8〜16

出現場所
●フェニックスゲート跡地
●皇国属領ロザリア　など



特徴的な性質

◆後方に跳びのいた直後は『突進突き』を使うことが多い

ドロップ		
	フィールド(※1)	ギル(中)、戦鉱石(高)
	ステージ	ギル(高)、戦鉱石(中)、ポーション(低)

※1……ウォールード王国領では「ギル(高)、戦鉱石(中)」

この種別に属する敵の名前

●ハンター
●ワンダリング・エコー
●ウォーケン・ハンター
●フォールン・エコー
●ヒペリオン・ハンター
●イアペトス・ハンター
●ティターン・ハンター
●ミマス・ハンター
●エンケラドス・ハンター

主要アクションデータ

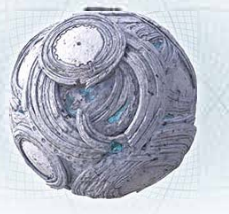
名前	威力	転倒	防ぐ方法		
			パリィ	ガード	かき消し
突進突き	90	○受	○	△	×
	すばやく突進して武器で突く				

遺物

防衛システム種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	19～36 FF 54～78	0.45～1.25	1.00	4～8 FF 8～16

出現場所
●フェニックスゲート跡地
●ダルメキア共和国領　など



特徴的な性質

- 基本的には、相手からやや離れた位置で攻撃を行なう
- 特定の個体のみ『プロテス』か『ブレイブ』を使う

ドロップ		
	フィールド	ギル(中)、戦鉱石(高)
	ステージ	ギル(高)か魔法灰(高)、戦鉱石(中)、ポーション(低)

この種別に属する敵の名前

●防衛システム
●ウォーケン・システム
●フォールン・エコー
●ヒペリオン・システム
●ディオネ・システム
●イアペトス・システム
●ミマス・システム
●レア・システム
●エンケラドス・システム

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	ガード	かき消し
光弾	85	×	×	△	◒
	身体を上下に分離させて中心から光弾を飛ばす				
プロテス	―	―	―	―	―
	味方にプロテス状態を発生させる				
ブレイブ	―	―	―	―	―
	味方にブレイブ状態を発生させる				

遺物　強敵

ガーディアン種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	19～36 FF 54～78	0.50～1.05	0.64～1.10	35～80 FF 70～160

出現場所
●フェニックスゲート跡地
●ダルメキア共和国領　など



特徴的な性質

- 後方に跳びのいた直後は『突進突き』を使うことが多い
- ウォーケン・ガーディアンと特定のガーディアンのみ『エンフィラード』を使う
- フールズゴールドとセヴェリアンのみ高速移動を行なう
- セヴェリアンのみ、HPがかなり減ると「『エラディケート』→『突進突き』」と行動するようになる

ドロップ		
	フィールド	蛮族通貨(FF さめかしいクリスタル)(高)、魔法灰(低)
	ステージ	魔法灰(中)かギル(高)、戦鉱石(中)、ハイポーション(低)

この種別に属する敵の名前

●ガーディアン
●ウェイリング・エコー
●ウォーケン・ガーディアン
●フールズゴールド
●セヴェリアン
●ヒペリオン・ガーディアン
●イアペトス・ガーディアン
●ミマス・ガーディアン
●エンケラドス・ガーディアン

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	ガード	かき消し
振りまわし	30×4回＋60	×	○	△	×
	両腕を左右に広げて上半身を横回転させながら武器を振りまわす				
突進突き	130	○受	○	▲崩	×
	すばやく突進して武器で突く。セヴェリアンが使うときは複数回ヒットし、威力が「最後以外：各30、最後：60」になる				
光弾	80×2回	×	×	△	○
	左右の手から光弾を1発ずつ飛ばす。発射の瞬間はかき消しが「×」				
エーテルパルス 爆発	170	○受	×	×	×
エーテルパルス 小爆発	130	○受	×	○	×
	自分の周囲に爆発を起こしたあと、やや離れた位置の8ヵ所にも小さな爆発を起こす				
エンフィラード 腕	各75	×	×	○	×
エンフィラード 光弾	各35	×	×	○	○
	上半身を横回転させて両腕を振りまわしながら周囲に光弾をばらまく				
エラディケート	―	―	―	―	―
	『振りまわし』と『エンフィラード』を同時にくり出す。『振りまわし』の最後の一撃のみ、威力が「100」、ガードが「△崩」になる(それ以外のデータは各アクションを参照)				



遺物　強敵

テツキョジン種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	40～45 FF 62～88	0.70～1.25	0.80～1.35	0 FF 120～160

出現場所
●クエスト(94 赤翼の残火 後篇)
●リスキーモブ(アトラス)　など



この種別に属する敵の名前

●テツキョジン
●ティトゥス
●アトラス
●ティターン・テツキョジン

特徴的な性質

- 頭部が弱点部位になっており、そこにヒットした攻撃はダメージ量とウィル減少量が1.2倍に増える
- 剣、盾、足による各種の近接攻撃を連続してくり出す
- ティトゥスのみ攻撃力が低く(基本値の0.88倍)、特定の攻撃の動作中に「火炎爆発」を実行する。また、HPがかなり減ると「スケイズファイア」を使うようになる
- アトラスのみ、特定の攻撃の動作中に「斬撃波」を実行する。また、テイクダウンから回復した直後などに「『ゴールデンセクション』→『体当たり』→『サーベルダンス』→『ジャンプ斬り』」と行動する

ドロップ		
	フィールド	(なし)
	ステージ	ポーション(必)

主要アクションデータ

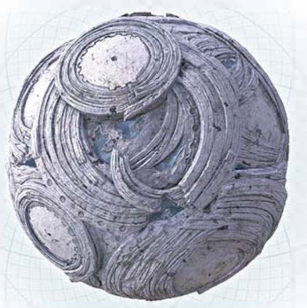
名前		威力	転倒	防ぐ方法			備考
				パリィ	ガード	かき消し	
ジャンプ斬り		146	×	○	△	×	跳びかかって剣を振り下ろす
体当たり	突進	189	○受	○	×	×	剣を足元に下ろした姿勢で突進し、停止時に剣で周囲をなぎ払う
	剣	96	○受	×	△崩	×	
衝撃波	衝撃波	90	×	×	△	○	盾を振り上げて地面を進む衝撃波を放つ。アトラスが使うときは、その軌道上に、青い炎を約6秒間発生させる
	炎	各44	×	×	○	×	
火炎爆発		各100	○受	×	○崩	×	ほかの攻撃で剣を振り下ろしたり地面を進む衝撃波を放ったりしたときに、剣先の位置や衝撃波の左右に炎を残し、炎から爆発を起こさせる
斬撃波		82～90	×	×	△	○	ほかの攻撃で剣を振り下ろしたときに、剣先から地面を進む衝撃波を放つ(威力はどの攻撃から放つかで変化)
スケイズファイア		250	○受	×	×	○	炎をまとった剣を振り下ろし、地面を進む炎の衝撃波を放つ
セレスチャルスフィア		各88	×	×	○	×	頭上に光弾を放ち、相手の位置とその周辺に2回降らせる
ゴールデンセクション	剣	250	○受	×	×	×	巨大な光の剣を横に振り、前方の地面の各所に火柱を発生させる
	火柱	各100	×	×	○	×	
サーベルダンス		250	○受	×	×	×	巨大な光の剣を横に振る

遺物 強敵

制御システム種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	40 FF 83	0.5	0.50	0

出現場所 ●リスキーモブ(ターミナスシステム)



特徴的な性質

- 『体当たり』の直後に『放電』か『電弾』を使う
- HPがある程度減ると『ハイパーサージ』(HPがかなり減ると『ショートサーキット』)を使うようになる

ドロップ		
	フィールド	(なし)
	ステージ	(なし)

この種別に属する敵の名前

●ターミナスシステム

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法		
				パリィ	ガード	かき消し
体当たり		120	○受	×	×	×
		相手めがけて突進する				
ワイドプレス		115×3回	×	×	○崩	×
		身体をふたつに分離させ、相手を左右からはさみこむ攻撃を3回行なう				
放電		110	○受	×	○	×
		自分の周囲に電気を放つ				
電弾		25×5回	×	×	△	○
		相手を追う雷の弾を5発飛ばす				
レーザー	横回転	88	○受	×	△	×
	縦回転	92	○受	×	△	×
		レーザーを放ちながら横か縦に回転する				
ハイパーサージ		25×2回+75	×	×	△	×
		周囲の地面に電気を放射することを3回行なう。威力は電気の放射1回あたりのもの				
ショートサーキット	相手狙い	各120	○受	×	○	×
	周囲	各86	×	×	△	×
		相手を狙ったレーザーと自分の周囲へのレーザーを放ちながら、身体を回転させる				

アルテマの眷属

レイス種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	19〜40 FF 54〜83	0.28〜1.00	1.00	4〜8 FF 8〜16

出現場所 ●フェニックスゲート跡地
●マザークリスタル・ドレイクヘッド　など



特徴的な性質

- マザークリスタル・ドレイクスパインに出現する個体のみ経験値が少ない(一部の例外をのぞき、基本値の0.9倍)

ドロップ		
	フィールド	ギル(中)、戦鉱石(高)
	ステージ	ギル(高)、戦鉱石(中)か魔法灰(中)、ポーション(低)

この種別に属する敵の名前

●レイス
●スラール・レイス
●エンクロシング・レイス
●ヒペリオン・レイス
●ディオネ・レイス
●ティターン・レイス
●レア・レイス

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法		
			パリィ	ガード	かき消し
走り攻撃	90	×	○	△	×
	走り寄って武器を振りまわす				





FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

アルテマの眷属

スペクター種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	19〜40 FF 53〜83	0.20〜0.50	1.00	4〜8 FF 8〜16

出現場所
- ●フェニックスゲート跡地
- ●マザークリスタル・ドレイクヘッド　など



特徴的な性質

- 攻撃をくり出した直後に瞬間移動する(一部の例外をのぞく)
- 特定の個体のみ『ケアル』か『プロテス』か『ブレイブ』を使う
- マザークリスタル・ドレイクスパインに出現する個体のみ経験値が少ない(一部の例外をのぞき、基本値の0.9倍)

ドロップ		
	フィールド	ギル(中)、魔法灰(高)
	ステージ	ギル(高)、魔法灰(中)、ポーション(低)

この種別に属する敵の名前

- ●スペクター
- ●スラール・スペクター
- ●エンクロシング・スペクター
- ●ヒペリオン・スペクター
- ●ディオネ・スペクター
- ●イアペトス・スペクター
- ●ミマス・スペクター
- ●エンケラドス・スペクター

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	ガード	かき消し	説明
エーテルパルス	85	×	×	△	×	自分の周囲に魔法の爆発を起こす
エーテルバースト	90	×	×	●	×	相手の位置に魔法の爆発を起こす
ケアル	—	—	—	—	—	自分と周辺の味方のHPを最大値の50%回復する
プロテス	—	—	—	—	—	味方にプロテス状態を発生させる
ブレイブ	—	—	—	—	—	味方にブレイブ状態を発生させる

アルテマの眷属

レブナント種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	23〜40 FF 60〜83	0.20〜0.75	1.00	6〜8 FF 12〜16

出現場所
- ●マザークリスタル・ドレイクヘッド
- ●自由都市カンベル　など



特徴的な性質

- 相手が遠くにいると『エーテルショット』を使うことが多い
- マザークリスタル・ドレイクスパインに出現する個体のみ経験値が少ない(基本値の0.9倍)

ドロップ		
	フィールド	ギル(中)、戦鉱石(高)
	ステージ	ギル(高)、戦鉱石(中)か魔法灰(中)、ポーション(低)

この種別に属する敵の名前

- ●レブナント
- ●スラール・レブナント
- ●エンクロシング・レブナント
- ●ヒペリオン・レブナント
- ●イアペトス・レブナント
- ●ティターン・レブナント
- ●ミマス・レブナント
- ●レア・レブナント

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	ガード	かき消し	説明
エーテルショット	70	×	×	△	○	相手をゆっくり追う弾を飛ばす

アルテマの眷属　強敵

リッチ種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	19〜40 FF 54〜83	0.45〜0.85	0.55〜0.85	35〜80 FF 70〜160

出現場所
- ●フェニックスゲート跡地
- ●マザークリスタル・ドレイクヘッド　など



この種別に属する敵の名前

- ●リッチ
- ●スラール・リッチ
- ●プリンスオブデス
- ●ヒペリオン・リッチ
- ●ミマス・リッチ
- ●レア・リッチ

特徴的な性質

- 瞬間移動した直後に攻撃をくり出すことが多い
- プリンスオブデスのみ、『エーテルブレード』や『デスサイズ』を3回連続で使う。また、HPがかなり減ると『ソウルハーヴェスト』を使うようになる
- プリンスオブデス以外のみ、テイクダウンから回復した直後などに『スレッシュ』を使う
- マザークリスタル・ドレイクスパインに出現する個体のみ経験値が少ない(基本値の0.9倍)

ドロップ		
	フィールド	蛮族通貨(FF 古めかしいクリスタル)(高)、丈夫な皮(低)か魔法灰(低)
	ステージ	戦鉱石(中)、魔法灰(中)、ハイポーション(低)

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法			備考
				パリィ	ガード	かき消し	
回転斬り	1回転目	50	×	○	△	×	横回転しながら鎌を2回振りまわす
	2回転目	100	○受	○	△崩	×	
エーテルブレード	鎌	100	○受	×	△	×	鎌を横に振って弧状の光の刃を飛ばす
	光の刃	80	○受	×	△	○	
デスサイズ	鎌	——	×	×	×全	○	相手の足元に鎌を投げる。鎌は攻撃能力を持たないがかき消し可能で、地面に当たると重力場を発生させる。この重力場は、接触中の相手にダメージを与えつつ引き寄せる
	重力場	各20	×	×	×	×	
スレッシュ	威圧	——	×	×	×全	×	『威圧で周囲の相手をひるませる→鎌を横に3回振る→鎌を縦に3回振る→『回転斬り』』と行動する(『回転斬り』のデータは当該アクションを参照)
	横振り	75+70+60	×	○	△	×	
	縦振り	30+45+40	×	○	△	×	
ソウルハーヴェスト	威圧	——	×	×	×全	×	『スレッシュ』と同じ動作の攻撃を行なう。ただし、『回転斬り』の直前になぎ払いをくり出す
	横振り	75+70+60	×	○	△	×	
	縦振り	30+45+40	×	○	△	×	
	なぎ払い	50	×	○	△崩	×	

CHAPTER 6 エネミー ENEMY

アルテマの眷属　強敵

アンダーテイカー種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	31〜42 FF 54〜85	0.55〜1.35	0.65〜1.30	40〜80 FF 80〜160

出現場所
- ●クリスタル自治領
- ●幻想の塔　など



この種別に属する敵の名前

- ●アンダーテイカー
- ●ソウルテイカー
- ●エンクロシング・アンダーテイカー
- ●タナトス
- ●ヒペリオン・アンダーテイカー
- ●イアペトス・アンダーテイカー
- ●ティターン・アンダーテイカー

特徴的な性質

- HPがある程度減ると『スピリッツ・ウィズイン』を使うようになる
- タナトスのみ『スピリッツ・ウィザウト』を使う。また、テイクダウンから回復した直後などに「『デストルドー』→『体当たり』」(HPがある程度減ると「『デストルドー』→『ストンプレス』×3回→『体当たり』」)と行動する
- マザークリスタル・ドレイクスパインに出現する個体のみ経験値が少ない(基本値の0.9倍)

ドロップ		
	フィールド	蛮族通貨 (FF 古めかしいクリスタル)(高)
	ステージ	ギル(高)か戦鉱石(中)、 魔法灰(中)、ハイポーション(低)

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法			備考
				バリア	ガード	かき消し	
ストンプレス	踏みつけ	130	○伏	×	△	×	真上に跳ねて着地時に踏みつけ、地面に広がる衝撃波を放つ
	衝撃波	85	×	×	○	×	
体当たり		145	○受	○	△	×	ショルダータックルを仕掛ける
エクスプロージョン		160	○受	×	×	×	地面をなぐりつけて爆発を起こす
スピリッツ・ウィズイン		60×3回+70	○受	×	×	×	胸部から放つ光線で前方をなぎ払う
デストルドー	衝撃波	150	○受	×	×	×	「両手で地面をたたいて周囲に衝撃波を発生→地揺れを起こして地上の相手を転倒させる→相手の足元や地面の各所からつぎつぎと爆発を起こす」と行動する
	地揺れ	—	○	×	×全	×	
	爆発	各105	○受	×	○崩	×	
スピリッツ・ウィザウト		60×3回+70	○受	×	×	×	胸部から放つ光線で前方を4回なぎ払う。威力はなぎ払い1回あたりのもの



ネクロフォビア種

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	38 FF 81	0.2	0.50	0

出現場所 ●クロノス石塔群(氷の試練)



この種別に属する敵の名前

●レア・ネクロフォビア

特徴的な性質

- 最初に『魔法剣』ファイガ』→『魔法剣ブリザガ』→『魔法剣サンダガ』と行動し、以降も定期的に同じことを行なう
- 瞬間移動した直後に攻撃をくり出すことが多い

ドロップ		
	フィールド	(なし)
	ステージ	(なし)

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法			備考
				パリィ	ガード	かき消し	
連続攻撃	横斬り	60	×	○	△	×	剣で「横斬り→振り上げ→縦斬り」をくり出す。ただし、横斬りと振り上げが空振りしたときは、縦斬りを「空中から氷の槍を投げる攻撃」に変える
	振り上げ	60	○受	○	△	×	
	縦斬り	75	○受	×	△	×	
	槍	99	○受	×	△	○	
氷弾		60	×	×	△	○	正面に氷の弾を飛ばす
魔法剣ファイガ	剣	30	○受	×	△	×	剣を振り上げて目の前に炎を噴出させる
	最後	139	○受	×	△崩	×	
魔法剣ブリザガ		165	○受	×	×	×	剣を横に振って自分の周囲に氷塊を発生させる
魔法剣サンダガ	雷	各85	×	×	○	×	相手の位置や地面の各所につぎつぎと雷を落としながら、身体に雷をまとって突進する
	突進	125	○受	○	×	×	
連続魔ファイガ	火球	各94	×	×	△	○	周囲をまわりながら飛んでいく6発の火球を2回放ったあと、身体に雷をまとって突進する
	突進	125	○受	○	×	×	
連続魔ブリザガ	最後以外	10×3回	×	×	○	×	冷気の光線を2回放つ。威力は光線1回あたりのもの
	最後	113	○受	×	○	×	

攻略のポイント　vsネクロフォビア種

- この敵とのバトルでは、使用できるアビリティが『ライム』と『ダイヤモンドダスト』に限定される。『ダイヤモンドダスト』はおもに敵のウィルゲージを減らすために使用し、『ライム』はひるませたりテイクダウンさせたりしたときに当てるといい
- 敵の剣による近接攻撃や、『魔法剣サンダガ』『連続魔ファイガ』の最後にくり出す突進攻撃に対して、シヴァのフィート(『パーマフロスト』)で凍結を狙い、凍結しているスキにコンボなどでダメージを与えていく



⬆敵をテイクダウンさせたあとに『ライム』を使えば、テイクダウン中は氷の結晶がくり返し当たりつづける。

蛮族　BOSS

ギガース

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	5 FF 43	13666 FF 114982	3926 FF 40840	P.207

出現場所　●スティルウィンド
（I-5 迷霧を越えて）



特徴的な性質

- 攻撃力が低い（基本値の0.84倍 FF 約0.67倍）
- 残りHPが61%以下になると『ビッグスイング』を使うようになる

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法		
			パリィ	ガード	かき消し
振り下ろし	140	○伏	○	△	×
	棍棒を振り下ろす				
走り攻撃	150	○受	○	▲崩	×
	走り寄って棍棒を振り上げる				
ビッグスイング 最後以外	各50	×	○	△	×
ビッグスイング 最後	130	○受	○	△	×
	横回転で棍棒を振りまわしつつ相手を追って進む				

魔物　BOSS

モルボル

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	6 FF 43	29049 FF 237630	4038 FF 40840	P.207

出現場所　●スティルウィンド
（I-5 迷霧を越えて）



特徴的な性質

- 攻撃力が低い（基本値の0.89倍 FF 約0.71倍）

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法		
			パリィ	ガード	かき消し
突き刺し	120	○受	×	○	×
	相手の足元から触手を突き出す				
臭い撒き	147	○受	×	×	×
	自分の周囲に臭い息を噴出する				
粘着弾 弾	各87	×	×	△	○
粘着弾 粘着床	各34	×	×	×全	×
	液状の弾を飛ばす（フェーズ3では3方向に飛ばす）。弾は地面に落ちると、粘着床を約25秒間発生させる。この粘着床は、接触中の相手にダメージを与えつつ移動速度を下げる				
くさい息	各198	○伏	×	×	×
	正面に臭い息を吐く				
暴れまくり 突進	162×2回	○受	×	×	×
暴れまくり 落下	216	○受	×	×	×
	相手に向かって突進を2回行なったあと、跳びかかって落下時に押しつぶす				

バトルの流れ

フェーズ1　残りHP79%まで

- 残りHPが79%以下になると、地中にもぐったあとに攻撃イベントが発生し、フェーズ2へ移行する

攻撃イベント ◉

成功 モルボルに「最大HPの4%」のダメージ＋テイクダウン

フェーズ2　残りHP41%まで

- 『臭い撒き』を使うようになる
- 残りHPが41%以下になると、地中にもぐったあとに回避イベントが発生し、フェーズ3へ移行する

回避イベント R1

成功 モルボルに「最大HPの2%」のダメージ＋テイクダウン

フェーズ3　残りHPゼロまで

- 『臭い撒き』『粘着弾』『くさい息』『暴れまくり』のみを使うようになる

バトル終了

人 BOSS

眩耀の竜騎士

基本データ

レベル	HP	ウィル	報酬
7 FF 43	16854 FF 134146	3174 FF 31230	P.207

出現場所 ●フェニックスゲート（I-6 不死鳥の雛）



主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法		
			パリィ	ガード	かき消し
突進突き	125	○受	○	△崩	×
	すばやく突進して槍で突く				
ジャンプ	150	○受	×	×	×
	上空へ跳び上がり、急降下して槍を突き立てる				
ダブルジャンプ	115+150	○受	×	×	×
	『ジャンプ』と同じ動作の攻撃を2回行なう				

特徴的な性質

◆攻撃力が低い（基本値の0.88倍 FF 約0.7倍）

バトルの流れ

フェーズ1 残りHP60%まで（※1）

◆バトル開始時に回避イベントが発生する

回避イベント 4秒以内に R1

成功 クライヴが攻撃をかわす

失敗 クライヴに「最大HPの15%」のダメージ

◆残りHPが60%以下になると（※1）、攻撃イベントが発生し、フェーズ2へ移行する

攻撃イベント 4秒以内に ◎

成功 眩耀の竜騎士に「最大HPの2%」のダメージ＋テイクダウン

失敗 クライヴに「最大HPの15%」のダメージ

フェーズ2 残りHPゼロまで

◆「ジャンプ」のかわりに「ダブルジャンプ」を使うようになる。テイクダウンから回復した直後にはかならず使用するほか、状況によっては威圧でひるませてから使う

バトル終了

召喚獣 BOSS

火の召喚獣

基本データ

レベル	HP	ウィル	報酬
10 FF 43	3101973 FF 27170301	—	P.207

出現場所 ●フェニックスゲート（I-6 不死鳥の雛）



主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法		
			パリィ	ガード	かき消し
突進	（下記参照）	×	×	×	×
	全身に炎をまとって突進する。威力は「最大HPの30%」				

バトルの流れ

フェーズ1 召喚獣フェニックスが覚醒するまで

※このバトルでは、召喚獣フェニックスを操作し、一定のルートを自動的に進んでいく

◆特定の地点で、「「突進」を使う」「召喚獣フェニックスめがけてガレキが落ちる（※2）」「回避イベントか攻撃イベントが発生する」のいずれかが起こる

回避イベント 4秒以内に R1

成功 火の召喚獣に「最大HPの10%」のダメージ

失敗 召喚獣フェニックスに「最大HPの20%」のダメージ

回避イベント 4秒以内に R1

成功 火の召喚獣に「最大HPの10%」のダメージ

失敗 召喚獣フェニックスに「最大HPの20%」のダメージ

攻撃イベント 4秒以内に ◎

成功 火の召喚獣に「最大HPの15%」のダメージ

失敗 召喚獣フェニックスの攻撃が外れる

◆攻撃イベントの直後に、召喚獣フェニックスが覚醒し、フェーズ2へ移行する

フェーズ2 残りHPゼロまで

◆特定の地点で、「地獄の火炎」の準備を開始（※3）。開始から約15秒が過ぎた時点でHPが残っていると、「地獄の火炎」を使ってゲームオーバーになる

バトル終了

※1……残りHPがこの割合以下であっても、地上にいる眩耀の竜騎士にクライヴの攻撃がヒットするまではフェーズ2へ移行しない
※2……ガレキは威力が「最大HPの10%（このダメージではHPは1までしか減らない）」で、攻撃で破壊可能
※3……「地獄の火炎」の準備を開始するまでは、火の召喚獣のHPは残り5%までしか減らない

ドミナント　BOSS

召喚獣シヴァのドミナント

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	10 FF 43	21879 FF 229964	6434 FF 62460	P.211

出現場所　●ニサ峡谷
（11-1 邂逅）



特徴的な性質

◆ 遠くにいるあいだはあまり攻撃しない。この状態は、一緒に出現した鉄王国兵たちが全滅するかフェーズ2へ移行するまでつづく

バトルの流れ

フェーズ1　残りHP56%まで

◆ 残りHPが51%以下になると、『ブリザガ』を使い、フェーズ2に移行する



フェーズ2　残りHPゼロまで

◆ すべての攻撃を使うようになる

バトル終了

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法			備考
				パリィ	ガード	かき消し	
アイスフィールド		121	○受	×	△	×	自分の周囲に巨大な氷塊を発生させる
氷弾		34	×	×	△	○	槍状の氷塊を飛ばす
連続氷弾（3連続）	最後以外	31×2回	×	×	△	○	槍状の氷塊を3つ並べて飛ばす
	最後	38	○受	×	△	○	
ブリザガ	威圧	―	×	×	×	×	空中に浮き、威圧して周囲の相手をひるませたあと、各所に大きな氷塊をつぎつぎと降らせる。さらに、攻撃動作終了から約20秒間、各所に小さな氷塊を降らせつづける
	大氷塊	各175	○受	×	×	×	
	小氷塊	各40	×	×	○	×	
氷柱		110×2回	×	×	△	×	相手めがけて氷柱を落とすことを2回行なう
アイスエイジ	剣	36+33	×	○	△	×	「すばやく突進して剣を2回振る→氷塊で突く→正面の直線上の地面に氷柱を発生させる」と行動する
	氷塊	80	×	×	△	×	
	氷柱	129	○受	×	△崩	×	



ベアラー BOSS

ティアマット

基本データ

レベル	HP	ウィル	報酬
10 FF 43	19691 FF 206967	3762 FF 36514	P.211

出現場所 ●ニサ峡谷
（II-1 邂逅）



特徴的な性質

- 特定の近接攻撃をガードすることがある。2回以上連続でガードすると直後に『カウンター』を使う
- 『ルイン』の動作の途中（弾を飛ばす直前）にステップ移動することがある
- 残りHPが65%以下になると『魔法剣ルイン』を使うようになる

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	ガード	かき消し
走り攻撃		100	×	○	△	×
		相手に走り寄って剣でなぎ払う				
カウンター	剣	50	×	○	△	×
	光	75	○受	×	△崩	×
		剣を振ってから目の前に光を放つ				
ルイン		40	×	×	△	○
		正面に光の弾を飛ばす				
魔法剣ルイン	剣	各20	×	○	△	×
	光	90	○受	×	△崩	×
		剣に魔法の力を宿して3回振ったあと、目の前に光を放つ。剣の攻撃は、ひと振りごとに2〜3回ヒットする				

魔獣 BOSS

ファーヴニル

基本データ

レベル	HP	ウィル	報酬
11 FF 44	35115 FF 346485	11652 FF 106176	P.215

出現場所 ●グレートウッド
（II-3 ドミナントの行方）



特徴的な性質

- 胴体と頭部をロックオンできる。頭部は弱点部位になっており、そこにヒットした攻撃はダメージ量とウィル減少量が1.2倍に増える
- ロックオンはできないが、各脚と尻尾もターゲットにできる
- 『スピンサイクル』をパリィされると転倒し、起き上がるまでのあいだ、受けるダメージ量が1.1倍、リミットブレイクゲージ増加量が1.5倍に増える

バトルの流れ

フェーズ1 残りHP55%まで

- テイクダウン後に残りHPが60%以下になったときと、テイクダウンに関わらず残りHPが56%以下になったときに、『スピンサイクル』を使う
- 残りHPが55%以下になると、フェーズ2へ移行する

フェーズ2 残りHPゼロまで

- 定期的に『スピンサイクル』を使うようになる

バトル終了

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	ガード	かき消し
側面押しつぶし		140	○受	×	×	×
		側面へ転がりながら身体で押しつぶす				
回転押しつぶし		151	○受	○	▲	×
		回転しながら跳ねて落下時に押しつぶす				
スピンサイクル	突進	各187	○受	○	×	×
	落下	228	○受	×	×	×
		「転がりながら相手めがけて突進→壁を1周したあとに改めて突進→跳びかかって落下時に押しつぶす」と行動する				

人　BOSS

暗夜の渡鴉

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	12 FF 46	33212 FF 333643	6534 FF 60616	P.215

出現場所 ●グレートウッド
（II-3 ドミナントの行方）



特徴的な性質

- 遠くにいるあいだは何もしない。この状態は、一緒に出現したウォールード兵たちが全滅するかフェーズ2へ移行するまでつづく

バトルの流れ

フェーズ1 残りHP66%(またはテイクダウンから回復)まで

- 残りHPが66%以下になるかテイクダウンから回復すると、競り合いイベントが2回連続で発生し、フェーズ2へ移行する

競り合いイベント ■×16回→■×16回

成功 クライヴが攻撃をしのぐ

フェーズ2 残りHP16%まで

- 「火遁」「雷遁」を使うようになるほか、定期的に「『風遁』→『アサシネート』」と行動するようになる
- 残りHPが16%以下になると、競り合いイベントが3回連続で発生し、バトルが終了する

競り合いイベント ■×9回→■×12回→■×18回

成功 暗夜の渡鴉に「最大HPの15%」のダメージ

バトル終了

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法			備考
				パリィ	ガード	かき消し	
連続攻撃	短剣	45×2回	×	○	△	×	「短剣を2回振り上げる→蹴りつけながら跳びのく→瞬間移動して斬り払う」と行動する
	蹴り	30	×	×	△	×	
	斬り払い	110	○受	○	△	×	
火遁		各25	×	×	○	×	口から炎を噴く
雷遁		各65	×	×	○崩	×	相手の位置とその周辺に雷を落とす
風遁		―	―	―	―	―	相手の後方に瞬間移動する
アサシネート	突進	―	○	○	×全	×	すばやく突進する。突進はダメージを与えないが、パリィ以外の方法では防げず、ヒットしたら追撃を行なう
	追撃	(最大HPの35%)	○受	×	×	×	





魔法生物 BOSS

チラーダ／スパルナ

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	13 FF 47	20946 FF 125248	12572 FF 78504	P.217

※2回目のバトルは、レベルが「13 FF 48」、HPが「23041 FF 166344」、ウィルが「12070 FF 75830」(いずれもチラーダとスパルナで共通)、報酬が「P.219」

出現場所
- ●ロストウィング(Ⅱ-4 不穏な静寂)
- ●ノルヴァーン砦(Ⅱ-6 風のドミナント)



2回目のバトルの流れ

フェーズ1 残りHP34%(2体の平均)まで

- チラーダとスパルナの残りHPの平均が84%以下になると、回避イベントが発生し(回避イベントに成功した場合は、連続で攻撃イベントも発生)、フェーズ2へ移行する

回避イベント 4秒以内に R1

成功 クライヴが攻撃をかわす
失敗 クライヴに合計で「最大HPの34%」のダメージ

攻撃イベント 4秒以内に◎

成功 チラーダに合計で「最大HPの3.6%」、スパルナに合計で「最大HPの3.2%」のダメージ+両方テイクダウン
失敗 クライヴの攻撃が外れる

フェーズ2 チラーダかスパルナが倒されるまで

- 定期的に「パーフェクトストーム」を使うようになる(この攻撃は、2体で一緒に行なう)
- チラーダかスパルナが倒されると、残った1体が「能力継承」を使い、フェーズ3へ移行する

フェーズ3 残りHPゼロまで

- 2体で分担していた攻撃を単独で使いはじめるほか、「ウインドブレード」を使うようになる

バトル終了

特徴的な性質

- 1回目のバトルではチラーダのみが、2回目のバトルではチラーダとスパルナが出現する
- 1回目のバトルでは、残りHPが51%以下になると「ウィング」「竜巻」を使うようになる
- 2回目のバトルでは、どちらかが倒されるまでは、一方が「突進」などの近接攻撃を、もう一方が「エアロ」などの遠隔攻撃を同時に使う。また、一方がひるんだりテイクダウンしたりすると、もう一方も同じ状態になる

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法			備考
			パリィ	ガード	かき消し	
ウィング	87	○受	○	△	×	横回転しながら翼を振りまわす
突進	100	○受	○	△崩	×	身をひるがえしたあとに低空飛行で突進する
エアロ	105	×	×	△	○	正面に浮かぶ軌跡に沿って風の弾を飛ばす
竜巻	各110	○受	×	×	×	相手の位置とその周辺に竜巻を発生させる
▼2回目のバトルでのみ使うアクション						
連続攻撃 最後以外	50+58	×	○	△	×	「突進突き→横振り→斬り払い」と行動する
連続攻撃 最後	70	○受	○	△	×	
ワイドエアロ	各95	×	×	△	○	5発の風の弾を横並びで飛ばす。フェーズ3では、追加で5発を別の角度から飛ばすこともある
ウインドブレード	45×2回	×	×	△	○	風の刃を2回飛ばす
パーフェクトストーム 威圧	―	×	×	×全	×	威圧して周囲の相手をひるませたあと、「チラーダが「突進」を、スパルナが「竜巻」を使う」という行動を3回行なう(威圧以外のデータは各アクションを参照)
能力継承	―	×	×	×全	×	姿が変わってウィルが全回復し、さらに威圧して周囲の相手をひるませる

ドミナント　BOSS

ベネディクタ

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	14 FF 49	17153 FF 127875	7892 FF 51206	P.219

※半顕現したあとは、HPが「60750 FF 452895」、ウィルが「9266 FF 60114」

出現場所　●ノルヴァーン砦（11-6 風のドミナント）

特徴的な性質

- ひるんだりテイクダウンから回復したりした直後に、相手が近くにいると威圧してひるませる
- フェーズ2移行時に半顕現し、ステータスが変化したうえでHPとウィルが全回復する



バトルの流れ

フェーズ1　ベネディクタが半顕現するまで

- 残りHPが16%以下になると、威圧して相手をひるませたうえで半顕現したあとに回避イベントが発生し、フェーズ2へ移行する(同時に、クライヴのパーティからトルガルが外れる)

回避イベント　4秒以内に R1

成功 クライヴが攻撃をかわす
失敗 クライヴに合計で「最大HPの35%」のダメージ

フェーズ2　残りHP76%まで

- 最初に『ノーズダイブ』を使い、以降も定期的に使用する
- 「高速で飛びまわる」「近接攻撃を巨大なツメで行なう」「フェーズ1で使っていたアクションの強化版をくり出す」などの変化が起こる
- 残りHPが76%以下になると、回避イベントが発生し(回避イベントに成功した場合は、連続で攻撃イベントも発生)、フェーズ3へ移行する

回避イベント　4秒以内に R1

成功 下記の攻撃イベントが発生
失敗 クライヴに「最大HPの62%」のダメージ

攻撃イベント　4秒以内に◉

成功 ベネディクタに合計で「最大HPの2.2%」のダメージ＋テイクダウン
失敗 クライヴに「最大HPの11%」のダメージ

フェーズ3　残りHP41%まで

- 最初に『トルネド』を使い、以降も定期的に使用する
- 定期的に「『ギャザリングクラウド』→『ラメルフォール』」と行動するようになる
- 残りHPが41%以下になると、攻撃イベントが2回連続で発生し、フェーズ4へ移行する(同時に、クライヴのパーティにトルガルが再加入する)

攻撃イベント　4秒以内に◉

成功 ベネディクタに合計で「最大HPの2.2%」のダメージ＋ウィルが合計で「最大値の13.5%」減少
失敗 ベネディクタに「最大HPの0.1%」のダメージ＋ウィルが合計で「最大値の2.5%」減少

攻撃イベント　4秒以内に◉

成功 ベネディクタに合計で「最大HPの2.2%」のダメージ＋テイクダウン
失敗 クライヴに「最大HPの11%」のダメージ

フェーズ4　残りHPゼロまで

- 『エアロガ』『エリアルスラッシュ』といった遠隔攻撃の多くを使わなくなり、巨大なツメによる各種の近接攻撃を多用しはじめる

バトル終了

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	ガード	かき消し	備考
拡散エアロ		36×5回	×	×	△	○	前方5方向に風の弾を飛ばす
エアロラ		54（強化版：56×2回）	×	×	△	○	風の弾を飛ばす。半顕現時は、弾を2発飛ばす強化版になる
エアロガ	弾	88（強化版：96）	○受	×	△	○	頭上から大きな風の弾を飛ばす。弾は、何かに当たるとつむじ風を約3秒間発生させる。半顕現時は、弾を3発飛ばす強化版になる
	つむじ風	各52（強化版：各57）	×	×	○	×	
ウインドブレード	横向き	76×2回	×	×	△崩	○	「横向きの風の刃を1発飛ばす」「縦向きの風の刃を3発横に並べて飛ばす」のどちらかを2回行なう
	縦向き	80×6回	×	×	△崩	○	
▼半顕現時のみ使うアクション							
スライドショット		38×2回	×	×	△	○	相手の側面へまわりこむように低空を飛びながら、小さな風の弾を2発飛ばす
ノーズダイブ	ツメ	135	○伏	×	×	×	上空へ跳び上がり、相手の位置に急降下してツメをたたきつけつつ周囲に衝撃波を起こす。『エアロ・レイン』から連続して使うときは、短距離を突進したあとに上空へ向かう。突進は攻撃能力を持たないが、パリィ可能
	衝撃波	135	○受	×	×	×	
	突進	——	×	○	×	×	
エリアルスラッシュ	横向き	88×3回	×	×	△崩	○	横向きの風の刃を3発飛ばす。フェーズ3以降では、「縦向きの風の刃を3発並べて飛ばすことを3回行なう→横向きの風の刃を3発飛ばす→『エアロガ』の風の弾を飛ばす」と行動する（風の弾のデータは『エアロガ』を参照）
	縦向き	92×9回	×	×	△崩	○	
エアロ・レイン	風圧	——	×	×	×全	×	風圧で周囲の相手をひるませつつ飛び立ち、足場の外側を飛行しながら、相手の周辺めがけて風の弾を6発飛ばすことをくり返す
	弾	各90	×	×	△	（※1）	
トルネド	大竜巻	208	○受	×	×	×	相手の位置に大きな竜巻を発生させる。フェーズ4では、「小さな竜巻を地面の各所に発生させる」に変わることもある
	小竜巻	各84	○受	×	×	×	
ギャザリングクラウド		——	×	×	×全	×	自分の周囲に風のウズを約6秒間発生させ、それが消えるときにウズの内側にいた相手をガレキで捕縛する。捕縛を無敵状態ですり抜けることはできない
ラメルフォール	ガレキ	156	○伏	×	△	×	ガレキを地面に投げつける。『ギャザリングクラウド』で相手をガレキで捕縛したときは、そのガレキを投げてダメージを与える
	捕縛時	（最大HPの36%）	○受	×	×	×	
ガルーダエンブレイス		——	○	×	△	×	ツメを正面に飛ばす。ヒットして相手をつかんだ場合は、目の前に引き寄せる
エンブレイスコンボ	横振り	77	×	○	△	×	ツメを横に振ったあと、『ガルーダエンブレイス』と同じ動作で正面に飛ばす。飛ばしたツメがヒットして相手をつかんだ場合は『ツイスター』に移行し、それ以外の場合は直後に左右のツメで2回攻撃する
	飛ばし	——	×	×	△	×	
	2回攻撃	62+110	○受	○	△	×	
ツイスター	打ち上げ	36	○受	×	×	×	「ツメで相手を打ち上げる→きりもみ回転で上昇しつつ攻撃→下降しつつ攻撃→着地時に周囲に衝撃波を起こす」と行動する
	上昇	各13	○受	×	×	×	
	下降	各18	○受	×	×	×	
	衝撃波	136	○受	×	×	×	

※1……『ヒートウェイヴ』の炎の壁でかき消せるが、直後に放つ衝撃波の数は増えない



召喚獣 BOSS

召喚獣ガルーダ

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	15 FF 50	61421 FF 406503	21344 FF 122930	P.221

※2回目のバトルは、HPが「989196 FF 4364478」、ウィルが「――」

出現場所 ●アイ・オブ・ザ・テンペスト（11-8 因果）



特徴的な性質

- 1回目のバトルでは、頭部をロックオンできる。頭部は弱点部位になっており、そこにヒットした攻撃はダメージ量とウィル減少量が1.2倍に増える
- ロックオンはできないが、胴体もターゲットにできる
- FF 2回目のバトルでは、攻撃力が低い（基本値の0.87倍）

1回目のバトルの流れ

フェーズ1 残りHP61%まで

- バトル開始時に攻撃イベントが発生する

攻撃イベント 4秒以内に■

成功 召喚獣ガルーダに「最大HPの0.4%」のダメージ＋ウィルが「最大値の1.5%」減少

失敗 クライヴに「最大HPの30%」のダメージ

- 残りHPが61%以下になると、『エリアルブラスト』を使い、フェーズ2へ移行する



フェーズ2 残りHP11%まで

- 各所に小さな竜巻をつぎつぎと発生させる（威力などは『エリアルブラスト』の小竜巻と同じ）
- 定期的に「『トルネド』→『まわし蹴り』×2回」と行動するようになる
- 残りHPが11%以下になると、攻撃イベント2回と競り合いイベントが連続で発生し、バトルが終了。その後、クライヴが召喚獣イフリートに顕現し、2回目のバトルがはじまる

攻撃イベント 4秒以内に■

成功 召喚獣ガルーダに「最大HPの0.6%」のダメージ＋ウィルが「最大値の2%」減少

失敗 クライヴが攻撃しそこねる

攻撃イベント 4秒以内に■

成功 召喚獣ガルーダに「最大HPの0.7%」のダメージ＋ウィルが「最大値の2%」減少

失敗 クライヴが攻撃しそこねる

競り合いイベント ■×10回

成功 召喚獣ガルーダに合計で「最大HPの10.2%」のダメージ

バトル終了



2回目のバトルの流れ

フェーズ1 残りHP86%まで

※このバトルでは、召喚獣イフリートを操作する

- 残りHPが86%以下になると、攻撃イベントが発生し、フェーズ2へ移行する

攻撃イベント　4秒以内に◙

成功 召喚獣ガルーダに「最大HPの0.9%」のダメージ
失敗 召喚獣イフリートに「最大HPの7.44%」のダメージ

フェーズ2 残りHP70%まで

- 最初に「トルネド」を使い、以降も定期的に使用する
- 残りHPが70%以下になると、威圧して相手をひるませたあとに競り合いイベントが発生し、フェーズ3へ移行する

競り合いイベント　◙×15回

成功 召喚獣ガルーダに「最大HPの1.3%」のダメージ

フェーズ3 残りHP35%まで

- 最初に「エリアルブラスト」を使い、以降も定期的に使用する
- 残りHPが35%以下になると、攻撃イベント3回と競り合いイベント3回が連続で発生し、バトルが終了する

攻撃イベント　4秒以内に◙

成功 召喚獣ガルーダに合計で「最大HPの3.25%」のダメージ
失敗 召喚獣イフリートに合計で「最大HPの12.08%」のダメージ

攻撃イベント　4秒以内に◙

成功 召喚獣ガルーダに合計で「最大HP の2.2%」のダメージ
失敗 召喚獣イフリートに「最大HPの7.44%」のダメージ、召喚獣ガルーダに「最大HPの1.3%」のダメージ

攻撃イベント　4秒以内に●

成功 召喚獣ガルーダに合計で「最大HPの5.07%」のダメージ
失敗 召喚獣イフリートに合計で「最大HPの18.56%」のダメージ、召喚獣ガルーダに合計で「最大HPの4.07%」のダメージ

競り合いイベント　◙×4回以上→◙×4回以上→◙×4回以上

成功 召喚獣ガルーダに合計で「最大HP の38.48%以上」のダメージ

バトル終了

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法			備考
				[illegible]	ガード	かき消し	
▼1回目のバトルでのみ使うアクション							
まわし蹴り	蹴り	153	○受	×	×	×	横回転しながら蹴る。フェーズ2では、威力が「168」に上がり、正面に風の刃も飛ばす
	風の刃	115	×	×	▲	○	
エリアルブラスト	突風	各56	○受	×	×全	×	約30秒間、自分の周囲に突風を起こしたまま、相手の位置や足場の各所に大きな竜巻と小さな竜巻をつぎつぎと発生させ、最後に威圧して相手をひるませる。突風による攻撃を無敵状態ですり抜けることはできない
	大竜巻	各290	○受	×	×	×	
	小竜巻	各100	○受	×	×	×	
	威圧	——	×	×	×	×	
トルネド	大竜巻	各290	○受	×	×	×	大きな竜巻と小さな竜巻を、相手の位置とその周辺に発生させる
	小竜巻	各100	○受	×	×	×	
▼2回目のバトルでのみ使うアクション							
エアロラ		47	×	×	○	×	大きな風の弾を正面に飛ばす。この弾は「火球」で破壊可能
拡散エアロラ	最初	28	×	×	○	×	手のひらから風の弾をばらまく(2ヒット目以降は威力が下がる)
	最初以外	各8	×	×	○	×	
トルネド		各100	×	×	○	×	3つの竜巻を横に並べて前方へ進ませる
エリアルブラスト	最後以外	各7	×	×	○	×	自分の周囲の広い範囲に突風を発生させる
	最後	130	×	×	○	×	



INDEX

人　BOSS

残照の竜騎士

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	18 FF 53	59376 FF 353570	14256 FF 73872	P.225

出現場所 ●キングスフォール（Ⅲ-2 それぞれの想い）



バトルの流れ

フェーズ1 残りHP41%まで

- 一緒に出現したザンブレク軍用エイビスが倒されるまでは、残りHPが45%までしか減らない（ザンブレク軍用エイビスは、クライヴが手を出さなくてもパーティメンバーのシドが倒す）
- 残りHPが76%以下になると、新たに『連続攻撃』のほか、『ジャンプ』のかわりに『ダブルジャンプ』も使うようになる
- 残りHPが41%以下になると、『ミラージュダイブ』を使うが、その約15秒後にシドの攻撃によって「最大HPの20%」のダメージを受けてテイクダウンし、フェーズ2へ移行する

フェーズ2 残りHPゼロまで

バトル終了

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法			備考
				パリィ	ガード	かき消し	
連続攻撃	槍	80+90	×	×	△	×	槍で横振りと突きをくり出したあと、地面に槍を投げて周囲に衝撃波を起こす
	衝撃波	120	○受	×	△	×	
突進突き		125	○受	○	△崩	×	すばやく突進して槍で突く
ジャンプ		150	○受	×	×	×	上空へ跳び上がり、急降下して槍を突き立てる
ダブルジャンプ		115+150	○受	×	×	×	『ジャンプ』と同じ動作の攻撃を2回行なう
ミラージュダイブ	威圧	—	×	×	×全	×	威圧して周囲の相手をひるませたあと上空へ跳び上がり、降りそそぐ光にまぎれつつ急降下して槍を突き立てる攻撃をくり返す
	攻撃	各125	○受	×	×	×	





遺物　BOSS

テツキョジン

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	19 FF 55	74190 FF 414674	26536 FF 127412	P.233

出現場所 ●フェニックスゲート跡地（Ⅲ-5 真実の在り処）



特徴的な性質

◆『アトミックチャージ』の動作を中断された直後のヒザをついているときは、受けるダメージ量が1.1倍に増える

バトルの流れ

フェーズ1 残りHP61%まで

◆残りHPが61%以下になると、『アトミックチャージ』を使って「PRESS THE ATTACK」が発生したあと、フェーズ2へ移行する

PRESS THE ATTACK

成功条件：約40秒以内に「アトミックチャージ」のゲージをゼロにする。ゲージの量は、SF 7500、AF 11500、FF 60000、UM 48000

成功 テツキョジンが『アトミックチャージ』を中断されてヒザをつく

失敗 テツキョジンが『アトミックレイ』を使う

フェーズ2 残りHPゼロまで

◆『体当たり』を使うようになる

バトル終了

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	ガード	かき消し	備考
ジャンプ斬り		146	×	○	▲	×	跳びかかって剣を振り下ろす
体当たり	突進	189	○受	○	×	×	剣を足元に下ろした姿勢で突進し、停止時に剣で周囲をなぎ払う
	剣	96	○受	×	△崩	×	
衝撃波		90	×	×	▲	○	盾を振り上げて地面を進む衝撃波を放つ
アトミックチャージ	風圧	―	×	×	×	×	風圧で周囲の相手をひるませたあと、剣を頭上に構えて『アトミックレイ』の使用準備を行ないつつ、ときおり地面に火柱を立てる
	火柱	各48	×	×	×	×	
アトミックレイ	風圧	―	×	×	×全	×	風圧で周囲の相手をひるませてから、大爆発を起こす。爆発は複数回ヒットし、最後の3ヒットは威力が上がる。この攻撃を無敵状態ですり抜けることはできない
	最後以外	各30	×	×	×全	×	
	最後	450×3回	○受	×	×全	×	



???? BOSS

炎影のイフリート

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	20 FF 56	42124 FF 232899	35050 FF 166472	P.233

出現場所 ●フェニックスゲート跡地（Ⅲ-5 真実の在り処）



特徴的な性質

- 頭部、左足、右足をロックオンできる
- 頭部と尻尾が弱点部位になっており、これらの部位にヒットした攻撃はダメージ量とウィル減少量が1.2倍に増える
- 1回目のバトルでステップ移動を行なっているときは、足元の相手をひるませる
- 1回目のバトルが終了すると、つづけて炎影のクライヴとのバトルがはじまる（右ページを参照）
- 2回目のバトルは競り合いイベントで進行する（「バトルの流れ」を参照）

2回目のバトルの流れ

フェーズ1 ―

- 競り合いイベントが3回連続で発生し、バトルが終了する

競り合いイベント ◙×5回
成功 炎影のイフリートに「最大HPの14%」のダメージ

競り合いイベント ◙×5回
成功 炎影のイフリートに合計で「最大HPの29%」のダメージ

競り合いイベント ◙×5回
成功 炎影のイフリートに合計で「最大HPの53%」のダメージ＋顕現を解いたあとの炎影のクライヴに「最大HPの5%」のダメージ

バトル終了

主要アクションデータ

名前	威力	転倒	防ぐ方法			備考
			パリィ	ガード	かき消し	
踏みつけ 足	80	○受	×	△崩	×	足で踏みつけて、地面に広がる衝撃波を起こす
踏みつけ 衝撃波	50	×	×	△崩	×	
ファイアフィールド	各50	×	×	△崩	×	8個の火球をばらまくように投げる
バルカンバースト	140	○受	×	×	×	自分の周囲に爆発を起こす
クリムゾンラッシュ	165	○受	×	×	×	よつんばいの姿勢で地面をすべるように突進する
スコーチアース	88	○受	×	×	○	右手を地面に打ちつけて、地面を進む炎を放つ



????　BOSS

炎影のクライヴ

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	20 FF 56	110854 FF 561822	16176 FF 76832	—

出現場所 ●フェニックスゲート跡地（Ⅲ-5 真実の在り処）



特徴的な性質

- クライヴが使えるものと似たアクションを行なう。それらに加えて、『追尾ファイア』『インシネレート』といった独自の攻撃も使用する
- フェーズ2移行時に半顕現し、ウィルが全回復する

バトルの流れ

フェーズ1 残りHP81%まで

- 残りHPが81%以下になると炎影のクライヴが半顕現し、フェーズ2へ移行する

フェーズ2 残りHP36%まで

- 各種のアクションが「半顕現中のクライヴが使えるアクション」に似たものに変化する
- 残りHPが56%以下になると、『クリムゾンラッシュ』『エラプション』『地獄の火炎』を使うようになる
- 残りHPが36%以下になると、クライヴがリミットブレイクを行なって半顕現し、フェーズ3へ移行する（この半顕現は、発動中にリミットブレイクゲージが減らず、バトル終了まで持続する）



フェーズ3 残りHP10%まで

- 残りHPが10%以下になると、炎影のクライヴが炎影のイフリートに、クライヴが召喚獣イフリートに顕現し、炎影のイフリートとの2回目のバトルへ移行する（左ページを参照）

バトル移行

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法			備考
				パリィ	ガード	かき消し	
追尾ファイア		各18	×	×	△	○	相手を追う炎の弾を3発（半顕現時は6発）飛ばす
モルテンスラスト	最後以外	各14	×	○	△	×	炎を宿した剣を正面に突き出した姿勢で、地面をすべるように突進する
	最後	68	○受	○	△崩	×	
ファイラ		各72	○受	×	△	○	炎を集めて、大きめの火の弾を正面に飛ばす（半顕現時は、空中からもう1発飛ばす）
▼半顕現時のみ使うアクション							
インシネレート		80	○受	×	△崩	×	目の前の扇状の範囲に炎を噴出させる
ハンマーアンヴィル		96	○受	○	△	×	相手の頭上へ瞬間移動し、落下しながら剣を振り下ろして地面から火柱を噴出させる
クリムゾンラッシュ		120	○受	×	×	×	全身に炎をまとって突進する
エラプション		92×3回	○受	×	×	×	相手の足元から爆発を3回発生させる
地獄の火炎	火柱	各180	○受	×	×	×	「広場の中央へ瞬間移動→約14秒間相手を引き寄せつつ各所から火柱をつぎつぎと噴出させる→自分の周囲に大きな火柱を噴出させる」と行動する
	大火柱	54×6回+216	○受	×	×	×	

人 BOSS

皓々の砲滅士

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	21 FF 58	43314 FF 199411	29628 FF 117180	P.241

※アカシア化したあとは、HPが「56850 FF 261728」、ウィルが「21398 FF 84630」

出現場所 ●マザークリスタル・ドレイクヘッド（Ⅲ-8 クリスタルの牢獄）



特徴的な性質

- フェーズ2移行時にアカシア化し、ステータスが変化したうえでHPとウィルが全回復する
- アカシア化する前は、攻撃力が低い(基本値の0.95倍)

バトルの流れ

フェーズ1 アカシア化するまで

- 残りHPが20%以下になると、アカシア化して、フェーズ2へ移行する



フェーズ2 残りHPゼロまで

- 『火炎放射』を多用しはじめるほか、『ロケッティア』を使うようになる
- 残りHPが60%以下になると、『ハードローンチ』を使うようになる

バトル終了

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法			備考
				パリィ	ガード	かき消し	
砲撃		各28	×	×	△	○	火球を3発(アカシア化したあとは5発)撃つ
火炎放射		各35	×	×	△	×	砲筒から炎を噴射しつつ相手を追って進む
ブラックパウダー		各143	○受	×	○崩	×	前方の地面の3ヵ所（アカシア化したあとは追加で相手の周辺2ヵ所)から岩を隆起させる
▼アカシア化したあとのみ使うアクション							
ロケッティア		165	○受	○	△崩	×	砲筒からの噴射を推力にして突進する（ヒットするか3回突進するまでくり返す）
ハードローンチ	噴射	72	○受	×	△崩	×	砲筒からの噴射によって跳び上がり、落下時に武器を振り下ろす
ハードローンチ	武器	186	○受	×	△崩	×	

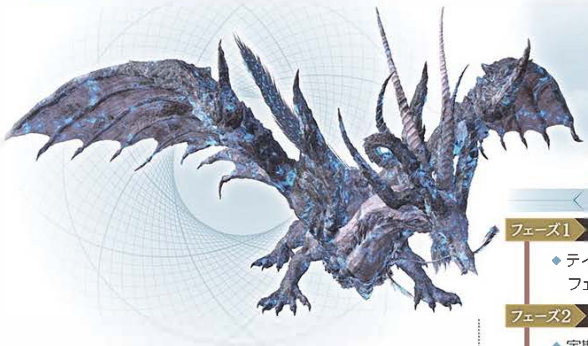


魔獣 BOSS

アカシック・ドラゴン

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	21 FF 58	135358 FF 571233	32920 FF 130202	P.241

出現場所 ●マザークリスタル・ドレイクヘッド
（Ⅲ-8 クリスタルの牢獄）



バトルの流れ

フェーズ1 テイクダウンから回復するまで

- テイクダウンから回復すると、『カータライズ』を使い、フェーズ2へ移行する

フェーズ2 2回目のテイクダウンから回復するまで

- 定期的に『カータライズ』を使うようになる
- 2回目のテイクダウンから回復すると、『ドラゴンダンス』を使い、フェーズ3へ移行する

フェーズ3 残りHPゼロまで

↓ バトル終了

特徴的な性質

- 頭部をロックオンできる。頭部は弱点部位になっており、そこにヒットした攻撃はダメージ量とウィル減少量が1.2倍に増える
- ロックオンはできないが、胴体と各脚もターゲットにできる
- 羽ばたきつつ着地するときは、風圧で周囲の相手をひるませる

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	防ぐ方法 ガード	防ぐ方法 かき消し	備考
きりもみ突進		255	○受	×	△	×	きりもみ回転しながら突進する
火球		各170	○受	×	△	○	口から火球を飛ばす（フェーズ2以降では3発飛ばす）
ファイアブレス		310	○受	×	×	×	光線を前方もしくは横方向に放って地面に炎の軌跡を残す（フェーズ2以降では光線を2回放つ）。光線は攻撃能力を持たないが、軌跡上に爆発を起こす
カータライズ	突風	―	×	×	×全	×	「羽ばたきによる突風で周囲の相手をひるませつつ飛び立つ→飛行しながら地面の広い範囲をブレスでなぎ払う」と行動する。フェーズ2以降では、ブレスの威力が「370」に下がる
カータライズ	ブレス	650	○受	×	×	×	
ドラゴンダンス	突風	―	×	×	×全	×	「羽ばたきによる突風で周囲の相手をひるませる→『火球』（高威力の火球を6発飛ばす）→『ファイアブレス』（高威力の爆発を起こす）×2回→『きりもみ突進』（炎を身にまとって突進）」と行動する
ドラゴンダンス	火球	187×6回	○受	×	△	○	
ドラゴンダンス	爆発	340×2回	○受	×	×	×	
ドラゴンダンス	突進	320	○受	×	△	×	



6 CHAPTER

エネミー ENEMY

???? BOSS	基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
# ティフォン／トランスグレサー・ティフォン		22 FF 59	1818048 FF 11237493	20006 FF 65376	P.241

※トランスグレサー・ティフォンは、HPが「1957890 FF 12101943」、ウィルが「21340 FF 69736」

出現場所 ●マザークリスタル・ドレイクヘッド（Ⅲ-8 クリスタルの牢獄）

特徴的な性質

- フェーズ1～3のあいだは無敵状態
- フェーズ6移行時にトランスグレサー・ティフォンに変わり、ステータスが変化したうえでHPとウィルが全回復する
- FF 攻撃力が低い（基本値の0.9倍）



バトルの流れ

フェーズ1 レブナントが全滅するまで

- レブナントを6体出現させ、以降は何もしない
- レブナントが全滅すると、フェーズ2へ移行する

フェーズ2 スペクターが全滅するまで

- スペクターを6体出現させ、定期的に『エーテルレイン』を使うようになる
- スペクターが全滅すると、フェーズ3へ移行する

フェーズ3 レイスが全滅するまで

- レイスを20体出現させ、定期的に『プロトンレーザー』を使うようになる
- レイスが残り15体以下になると、『プロトンレーザー』と『エーテルレイン』を交互に使うようになる
- レイスが全滅すると、回避イベントが発生したあと、クライヴが召喚獣イフリートに顕現し、フェーズ4へ移行する

回避イベント 4秒以内に R1

成功 クライヴが攻撃をかわす

成功 クライヴに「最大HPの30%」のダメージ

フェーズ4 残りHP60%まで

※このフェーズ以降は、召喚獣イフリートを操作する

- ティフォンのHPが減るようになる
- 残りHPが60%以下になると、『終わりなき福音』を使い、フェーズ5へ移行する

フェーズ5 トランスグレサー・ティフォンに変化するまで

- 『エーテルショット』『レーザーブレード』を使うようになるほか、定期的に『終わりなき福音』を使用するようになる
- 残りHPがゼロになると、トランスグレサー・ティフォンに変化し、フェーズ6へ移行する

フェーズ6 残りHP10%まで

- ティフォンのときに使っていたアクションの強化版を使うようになる
- 残りHPが71%以下になったときと26%以下になったときに、「デモンズウォール」を使う
- 残りHPが61%以下になると、『天地崩壊』を使うようになる
- 残りHPが10%以下になると、回避イベント2回と競り合いイベント2回が連続で交互に発生し、バトルが終了する

回避イベント 4秒以内に R1

成功 召喚獣イフリートが攻撃をかわす

失敗 召喚獣イフリートに「最大HPの8%」のダメージ

競り合いイベント ■×10回

成功 召喚獣イフリートが攻撃で牽制する

回避イベント 4秒以内に R1

成功 召喚獣イフリートが攻撃をかわす

失敗 召喚獣イフリートに「最大HPの20%」のダメージ

競り合いイベント ■×20回

成功 トランスグレサー・ティフォンに「最大HPの25%」のダメージ

バトル終了

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法			備考
				パリィ	ガード	かき消し	
エーテルレイン		各130	○受	×	△	×	青い光を上空に多数放ち、相手の位置と各所の地面に降らせる。光は地面に落ちると爆発を起こす
プロトンレーザー		180	○受	×	△	×	青い光線で地面をなぎ払う。光線は攻撃能力を持たないが、なぎ払った軌跡上に爆発を起こす
エーテルレーザー		95 (強化版:100×3回)	×	×	○	×	指先から光線を放つ。トランスグレサー・ティフォンは、光線を3連射する強化版を使う
エーテルショット		各7 (強化版:各5)	×	×	○	×	手のひらから小さな光の弾をばらまく。トランスグレサー・ティフォンは、弾が途中で相手のほうに向きを変える強化版を使う
エアリアルブレード	腕	70 (強化版:75+85)	○受	×	○	×	腕を振り上げ、地面を進む縦向きの光の刃を放つ。トランスグレサー・ティフォンは、腕を縦→横と振って光の刃を2回放つ強化版を使う
	刃	50 (強化版:55+65)	×	×	○	×	
終わりなき福音	咆哮	—	×	×	×全	×	「遠くへ瞬間移動→咆哮で相手をひるませる→相手の足元の広い範囲を光らせて爆発を起こす」と行動する。トランスグレサー・ティフォンは、同時に3ヵ所を光らせる強化版を使う
	爆発	110 (強化版:120)	○受	×	○	×	
▼トランスグレサー・ティフォンのみ使うアクション							
衝撃波	腕	95×3回	○受	×	○	×	「回転しながら腕を振りまわし、地面に広がる衝撃波を発生させる」という行動を3回行なう
	衝撃波	70×3回	×	×	○	×	
デモンズウォール	咆哮	—	×	×	×全	×	遠くへ瞬間移動して咆哮で相手をひるませたあと、自分の周囲に波動を放ちつつ、巨大な壁を前方へ進ませる攻撃を5回行なう。これらの攻撃を無敵状態ですり抜けることはできない
	波動	各156	○受	×	×全	×	
	壁	各130	○受	×	×全	×	
天地崩壊	風圧	—	×	×	×全	×	「遠くへ瞬間移動→風圧で相手をひるませる→地面の各所から光をつぎつぎと噴出させる」と行動する
	光	各80	×	×	○	×	

魔獣 BOSS

ダルメキア軍用パンサー

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	23 FF 60	55870 FF 207412	14302 FF 54740	P.245

出現場所 ●コストニツェ難民街（IV-I 大罪人シド）



特徴的な性質

- 攻撃力が低い（基本値の0.88倍）
- 残りHPが61%以下になると『サベージ』を使うようになる



主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法			備考
				パリィ	ガード	かき消し	
ローリングキック		110	○受	○	△	×	横回転しながらうしろ脚を振りまわす
跳びかかり		120	○伏	○	△崩	×	跳びかかってかみつく
サベージ	引っかき	35×2回	×	○	△	×	「吠える→跳びかかって引っかく→体当たり→跳びかかってかみつく」と行動する
	体当たり	60	×	○	△崩	×	
	かみつき	105	○受	○	△崩	×	



魔物 BOSS

アカシック・モルボル

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	24 FF 63	118020 FF 426692	40644 FF 149772	P.255

出現場所 ●マザークリスタル・ドレイクブレス（Ⅳ-7 氷華に舞う）



特徴的な性質

- テイクダウンから回復した直後などに『触手』を使う

バトルの流れ

フェーズ1 残りHP61%まで

- 残りHPが61%以下になると、「『酸性雨』→『暴れまくり』→『ジャイアントリープ』」と行動し、フェーズ2へ移行する

フェーズ2 残りHPゼロまで

- 『粘着弾』を多用しはじめるほか、定期的に「『酸性雨』→『暴れまくり』→『ジャイアントリープ』」と行動するようになる

バトル終了

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法			備考
				パリィ	ガード	かき消し	
臭い撒き		147	○受	×	×	×	自分の周囲に臭い息を噴出する
触手	触手出現	—	×	×	×全	×	周辺の各所の地面から触手を出現させて、接触した相手をひるませたあと、約10秒間触手で近くの相手を攻撃する
	攻撃	各80	×	×	○	×	
粘着弾	弾	87×3回	×	×	△	○	液状の弾を前方3方向に飛ばす。弾は地面に落ちると、粘着床を約25秒間発生させる。この粘着床は、接触中の相手にダメージを与えつつ移動速度を下げる
	粘着床	各33	×	×	×全	×	
超くさい息		161	○伏	×	×	×	前方をなぎ払うように臭い息を吐く
酸性雨	[illegible]	—	×	×	×全	×	地中にもぐる動作で周囲の相手をひるませたあと、地上に出て液状の弾を周辺に振りまく。弾が地面に落ちると、粘着床を約40秒間発生させる。粘着床の性質は『粘着弾』と同じ
	[illegible]	各87	×	×	△	○	
	粘着床	各33	×	×	×全	×	
暴れまくり		162×2回	○受	×	×	×	相手めがけて2回突進する
ジャイアントリープ		230	○受	×	×	×	相手めがけて跳び上がり、落下時に押しつぶす



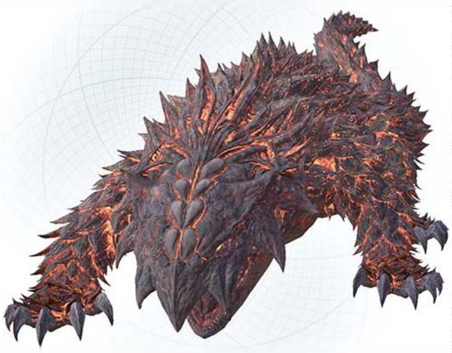


魔獣 BOSS

フレイムリザード

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	24 FF 63	125888 FF 455138	32902 FF 121244	P.255

出現場所
●マザークリスタル・ドレイクブレス
（IV-7 氷華に舞う）



特徴的な性質

- 攻撃力が低い（基本値の0.91倍）
- 胴体と頭部をロックオンできる。頭部は弱点部位になっており、そこにヒットした攻撃はダメージ量とウィル減少量が1.2倍に増える
- ロックオンはできないが、各脚と尻尾もターゲットにできる
- 『インセンス』か『オーバードライブ』を使うと全身が発火する。発火中は『回転押しつぶし』の攻撃回数が増え、『ファイアウォーター』も使う。発火の持続時間は、最初は15～20秒ほどで、以降は発火するたびに6秒ほど延長されていく（ただし、フェーズ2では、持続時間が最短でも27秒以上になる）。発火は、ひるむかテイクダウンすると、その時点で解除される

バトルの流れ

フェーズ1 残りHP55%まで

- 残りHPが55%以下になると、『オーバードライブ』を使い、フェーズ2へ移行する

フェーズ2 残りHPゼロまで

- 発火中に行なうアクションの攻撃回数が増える
- 残りHPが30%以下になると、『オーバードライブ』を使う

バトル終了

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法			備考
				パリィ	ガード	かき消し	
側面押しつぶし		140	○受	×	×	×	側面へ転がりながら身体で押しつぶす
回転押しつぶし	落下	各151	○受	○	△	×	回転しながら跳ねて落下時に押しつぶす。発火中は、落下による攻撃を3回（フェーズ2では5回）くり返すほか、動作終了時に風圧で周囲の相手をひるませる
回転押しつぶし	風圧	—	×	×	×全	×	
インセンス		—	×	×	×	×	おたけびをあげて周囲の相手をひるませつつ全身を発火させる
ファイアウォーター		各25	×	×	×	×	熱光線を横方向に放つ（フェーズ2では2回行なう）
オーバードライブ	おたけび	—	×	×	×全	×	「おたけびをあげて周囲の相手をひるませつつ全身を発火させる→熱光線を前方に放つ→熱光線を横方向に放つ→左前脚でたたく」と行動する。左前脚の攻撃がヒットした場合は回転しつつ上昇したあと空中で尻尾を振り下ろし、ヒットしなかった場合は跳び上がって着地時に爆発を起こす
オーバードライブ	熱光線	各25	×	×	×	×	
オーバードライブ	左前脚	100	○受	×	○	×	
オーバードライブ	回転上昇	各14	○受	×	×	×	
オーバードライブ	尻尾	180	○伏	×	×	×	
オーバードライブ	爆発	250	○受	×	×	×	



魔法生物	BOSS

リクイドフレイム

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	25 FF 63	169764 FF 657104	35794 FF 128376	P.255

出現場所 ●マザークリスタル・ドレイクブレス（Ⅳ-7 氷華に舞う）



特徴的な性質

- 頭部が弱点部位になっており、そこにヒットした攻撃はダメージ量とウィル減少量が1.2倍に増える
- 「フレイムインパクト」を使った直後のヒザをついているときは、受けるダメージ量が1.05倍に増える

バトルの流れ

フェーズ1 残りHPが特定の割合以下になるまで

※このバトルでは、クライヴが外周の溶岩に接触するとダメージを受ける（威力：24）

- バトル開始時にクライヴがリミットブレイクを行なう
- 「残りHPが60%以下」「テイクダウンから回復した時点で残りHPが70%以下」のどちらかになると、「スエルター」を使い、フェーズ2へ移行する

フェーズ2 残りHPが特定の割合以下になるまで

- 「クァールアタック」「ワイバーンブレス」を使うようになる
- 「残りHPが30%以下」「テイクダウンから回復した時点で残りHPが40%以下」のどちらかになると、「フレイムインパクト」を使い、フェーズ3へ移行する

フェーズ3 残りHPゼロまで

- 「フレイグラント・クァール」「フレイグラント・ワイバーン」を使うようになる

バトル終了

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法			備考
				パリィ	ガード	[illegible]	
クァールアタック		123	○受	×	△	×	魔獣の姿で横回転して自分の周囲をなぎ払う
ワイバーンブレス		各121	○伏	×	○	×	翼竜の姿で飛行しながらブレスを吐く
ファイアインパクト		158	○受	○	○崩	×	拳を振り下ろし、目の前の地面に火柱を立てる
ファイガ		95	○受	×	△	○	正面に火球を飛ばす。フェーズ2以降では、威力が「112」に上がる
エラクテーション		104	○受	×	×	×	拳で地面をたたき、相手の足元から炎を噴出させる（フェーズ2以降では、その周辺からも噴出させる）
スエルター		—	×	×	×全	×	威圧して周囲の相手をひるませたあと、外周の溶岩を浸食させて移動可能範囲をせまくする
フレイムインパクト	爆風	—	×	×	×全	×	「空中で火球の姿に変身したあと落下し、爆風で周囲の相手をひるませつつ分身→地上に残った4体が魔獣の姿に変身し、順番に突進攻撃→4体が翼竜の姿に変身し、おたけびで周囲の相手をひるませたあとブレスで攻撃→もとの姿にもどって自分の周囲に爆発を起こす」と行動する
	突進	各142	○受	×	△崩	×	
	おたけび	—	×	×	×	×	
	ブレス	各127	○伏	×	○	×	
	爆発	335	○伏	×	×	×	
フレイグラント・クァール		135	○受	×	△崩	×	魔獣の姿で外周沿いから突進する
フレイグラント・ワイバーン		165	○受	×	○崩	×	翼竜の姿で急降下し、着地時に爆発を起こす

魔獣 BOSS

クァール

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	26 FF 65	113817 FF 432291	21424 FF 74644	P.259

出現場所 ●旧都ロザリス
（V-2 シドとフーゴ）



特徴的な性質

- 『エレクトロチャージ』の動作を中断された直後の転倒しているときは、受けるダメージ量が1.1倍に増える
- 『ワイルドチャージ』を使った直後のうなだれているときは、受けるダメージ量とウィル減少量が1.1倍に増える

バトルの流れ

フェーズ1 残りHP60%（またはテイクダウンから回復）まで

- 残りHPが60%以下になるかテイクダウンから回復すると、『エレクトロチャージ』を使って「PRESS THE ATTACK」が発生したあと、フェーズ2へ移行する

PRESS THE ATTACK

成功条件：約36秒以内に『エレクトロチャージ』のゲージをゼロにする。ゲージの量は、SF 11500、AF 15000、FF 45000、88 36000

成功 クァールが『エレクトロチャージ』を中断され、「最大HPの5%」のダメージを受けつつ転倒する
失敗 クァールが『エレクトリックバースト』を使う

フェーズ2 残りHPゼロまで

- 最初に「『サンダーフィールド』→『ブラスター』→『跳びかかり』」と行動し、以降も定期的に同じことを行なう
- 「残りHPが20%以下」「テイクダウンから回復した時点で残りHPが50%以下」のどちらかになると、『ワイルドチャージ』を使う

バトル終了

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	防ぐ方法 ガード	防ぐ方法 かき消し	備考
跳びかかり		120	○伏	○	△崩	×	跳びかかってかみつく
ブラスター		70	×	×	△崩	○	正面に雷の弾を飛ばす
サンダーフィールド		各30	×	×	△	×	触手を地面に突き立てて、周辺の地面に帯状の電流を約5秒間発生させる
ウィップクラック	触手	45×2回	×	×	○	×	左右の触手を振りまわしたあとに跳びつく
	かみつき	105	○受	○	△	×	
エレクトロチャージ	おたけび	—	×	×	×全	×	おたけびをあげて周囲の相手をひるませたあと、『エレクトリックバースト』の使用準備を行ないつつ、相手の位置と各所に雷をつぎつぎと落とす
	落雷	各65	×	×	○	×	
エレクトリックバースト	放電	（最大HPの70%）	○受	×	×全	×	空中から急降下して着地時に周囲へ放電したあと、その周辺に多数の雷を落とす。放電を無敵状態ですり抜けることはできない
	落雷	各75	×	×	○崩	×	
ワイルドチャージ	威圧	—	×	×	×全	×	「威圧して周囲の相手をひるませる→周辺に大小の落雷をつぎつぎと落とす→3回跳びつく→相手を追う弾を6発飛ばす」と行動する
	小落雷	各70	×	×	○	×	
	大落雷	各75	×	×	○崩	×	
	跳びつき	135×3回	○受	×	△崩	×	
	追う弾	20×6回	×	×	△	○	

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

ドミナント　BOSS

フーゴ

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	27 FF 65	229926 FF 720487	43438 FF 137346	P.261

出現場所
●旧都ロザリス
（V-2 シドとフーゴ）



特徴的な性質

- 近接攻撃に対して、「即座に弾き返して反撃する」「ガードしつつ、何回目かのガード時には反撃もする」のどちらかの行動をとることがある。どちらを行なうかと、反撃で使う攻撃の種類は、フェーズごとに異なる（「バトルの流れ」を参照）
- ガード体勢中にガードをくずす攻撃を受けてひるんでいるときは、受けるダメージ量が1.05倍、ウィル減少量が1.1倍に増える
- ガード体勢中に後方から攻撃されてひるんでいるときは、受けるダメージ量が1.1倍、ウィル減少量が1.5倍に増える
- 『スレッジハンマー』をパリィされてひるんでいるときは、受けるダメージ量が1.2倍、ウィル減少量が1.5倍に増える
- 『大地の怒り』を使った直後のヒザをついているときは、受けるダメージ量が1.05倍に増える

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法：パリィ	防ぐ方法：ガード	防ぐ方法：かき消し	備考
スレッジハンマー	体当たり	36	○受	○	×	×	体当たりを仕掛け、ヒットしたら相手を打ち上げて空中で3回なぐる
	なぐり	24+28+75	○受	×	×	×	
ジオクラッシュ	潜行	——	×	×	×全	×	「周囲の相手をひるませつつ地中に潜行→地揺れを3回起こして3回目には地上の相手をひるませる→相手の足元から巨大な腕を突き上げつつ腕の周囲に爆発を起こす」と行動する
	地揺れ	——	×	×	×全	×	
	爆発	288	○受	×	×	×	
ランドスライド	たたき	94	○受	×	×	×	地面をたたき、正面の地面から岩をつぎつぎと隆起させる
	岩	85	○受	×	×	×	
激震	爆発	各122	○受	×	△	×	相手めがけて跳んでいったあと着地し、「自分の周囲に爆発を起こしつつ地面に広がる衝撃波を放つ」という攻撃を3回行なう
	衝撃波	各59	×	×	△	×	
大地の重み		各117	○受	×	×	×	相手の足元や周辺の各所から岩を隆起させる
ストリップマイン	振り上げ	181	○受	×	×	×	地面に突き入れた手を振り上げて、前方に岩をつぎつぎと隆起させる
	岩	各165	○受	×	×	×	
タイタンカウンター	なぎ払い	20	○受	×	×	×	巨大な腕を左右に広げてなぎ払い、ヒットしたら「相手を2回なぐる→巨大な腕をドリル回転させながら飛ばす」と行動する
	なぐり	30+36	○受	×	×	×	
	腕飛ばし	8×13回+67	○受	×	×	×	
トーメント	威圧	——	×	×	×全	×	「威圧して周囲の相手をひるませる→跳びかかって腕を振り下ろして周囲に爆発を起こす→地面に突き入れた手を振り上げて前方に岩をつぎつぎと隆起させる→3回なぐる→巨大な腕を1本ずつ正面へ発射→巨大な腕2本を同時に正面へ発射→跳びかかって2回たたく」と行動する
	振り下ろし	134	○伏	×	△	×	
	爆発	120	○受	×	○	×	
	振り上げ	115	○受	×	×	×	
	岩	各104	○受	×	×	×	
	なぐり	98+103+108	×	×	△	×	
	腕発射	66×2回	×	×	△	×	
	両腕発射	138	○受	×	△	×	
	たたき	118+124	○伏	×	△	×	
大地の怒り	地揺れ	——	×	×	×全	×	空中で全身を結晶に包んで巨大化し、着地時に起こす地揺れで地上の相手をひるませたあと、力をためて自分の周囲に岩を隆起させる
	岩	39×10回+525	○受	×	×全	×	
大地の轟き		151	○受	×	×	×	地面全体から小さな結晶を隆起させる
大地の拳		230	○受	×	×	×	巨大な腕を左右に構えて前方に振る
超激震		——	——	——	——	——	『激震』『大地の重み』を同時に実行する（『激震』の攻撃は4回行なう）。攻撃のデータは各アクションを参照

バトルの流れ

フェーズ1 残りHP56%まで

- 近接攻撃を弾き返して『スレッジハンマー』で反撃することがある
- 残りHPが76%以下になると、回避イベントが発生したあと、フーゴのウィルが全回復し、フェーズ2へ移行する

回避イベント 4秒以内に R1

成功 フーゴに「最大HPの2%」のダメージ
失敗 クライヴに「最大HPの30%」のダメージ



フェーズ2 残りHP46%まで

- 最初に『ジオクラッシュ』を使い、以降も定期的に使用する
- 『ランドスライド』『激震』『大地の重み』を使うようになる。また、近接攻撃に対する行動に「弾き返して『ストリップマイン』で反撃する」「ガードしつつ、4回目のガード時には『タイタンカウンター』で反撃する」が増える
- 残りHPが46%以下になると、「『トーメント』→『大地の怒り』」と行動し、フェーズ3へ移行する

フェーズ3 残りHPゼロまで

- 『大地の轟き』『超激震』を使うようになる。また、近接攻撃に対する行動に「弾き返して『大地の拳』で反撃する」が増える

バトル終了

アルテマの眷属 BOSS

アンダーテイカー

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	28 FF 68	126702 FF 414450	29098 FF 96036	P.271

出現場所 ●マザークリスタル・ドレイクファング（IV-7 魔窟）



特徴的な性質

- 定期的に『スピリッツ・ウィズイン』を使う
- 『ストンプレス』の直後に『体当たり』を使う
- 残りHPが61%以下になると、「『エグズーム』→『体当たり』か『スピリッツ・ウィズイン』」と行動するようになる



主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法			備考
				パリィ	ガード	かき消し	
ストンプレス	踏みつけ	130	○伏	×	△	×	真上に跳ねて着地時に踏みつけ、地面に広がる衝撃波を放つ
	衝撃波	85	×	×	○	×	
体当たり		145	○受	○	△	×	ショルダータックルを仕掛ける
エクスプロージョン		160	○受	×	×	×	地面をなぐりつけて爆発を起こす
スピリッツ・ウィズイン		60×3回+70	○受	×	×	×	胸部から放つ光線で前方をなぎ払う
エグズーム	衝撃波	150	○受	×	×	×	「両手で地面をたたいて衝撃波を発生→地揺れを起こして地上の相手を転倒させる→相手の足元や地面の各所からつぎつぎと爆発を起こす」と行動する
	地揺れ	—	○	×	×全	×	
	爆発	105	○受	×	○崩	×	

召喚獣　BOSS

召喚獣タイタン

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	29 FF 68	4710819 FF 19567629	29300 FF 69902	P.271

※2回目のバトルは、HPが「4410123 FF 16204995」、ウィルが「21974 FF 52426」

出現場所　●マザークリスタル・ドレイクファング（Ⅲ-8 魔窟）



特徴的な性質

- 1回目と2回目のバトルの両方で使用するアクションの多くは、2回目のバトルで使うときは威力が下がる
- FF 攻撃力が高い（基本値の1.2倍）

1回目のバトルの流れ

フェーズ1　残りHP61%まで

※このバトルでは、召喚獣イフリートを操作する

- 残りHPが61%以下になると、「『岩石投げ』×7回→『ストーンスロー』」と行動したあと、召喚獣イフリートが『ブリムストーン』をラーニングし、フェーズ2へ移行する

フェーズ2　残りHP3%まで

- 『突進』『ストリップマイン』『アースシェイカー』を使うようになる
- 残りHPが3%以下になると、回避イベントと競り合いイベントが連続で発生し、デビルタイタンとのバトルへ移行する（右ページを参照）

回避イベント　4秒以内に R1
成功 召喚獣イフリートが攻撃をかわす
失敗 召喚獣イフリートに「最大HPの12%」のダメージ

競り合いイベント　◉×15回
成功 召喚獣タイタンに「最大HPの8%」のダメージ

バトル移行

2回目のバトルの流れ

フェーズ1　残りHP66%まで

※このバトルでは、召喚獣イフリートを操作し、空中を自動的に落下していく

- 残りHPが66%以下になると、「『突進』→『ストーンスロー』→『アースシェイカー』」と行動し、フェーズ2へ移行する

フェーズ2　残りHP12%まで

- 残りHPが12%以下になると、各種イベントが合計5回連続で発生し、バトルが終了する

回避イベント　4秒以内に R1
成功 召喚獣イフリートが攻撃をかわす
失敗 召喚獣イフリートに「最大HPの7%」のダメージ

攻撃イベント　4秒以内に◉
成功 召喚獣タイタンに「最大HPの2%」のダメージ
失敗 召喚獣イフリートに「最大HPの15%」のダメージ

競り合いイベント　◉×35回
成功 お互いの攻撃が相殺される

回避イベント　4秒以内に R1
成功 召喚獣イフリートが攻撃をかわす
失敗 召喚獣イフリートに「最大HPの9%」のダメージ

競り合いイベント　◉×20回
成功 召喚獣タイタンに「最大HPの15%」のダメージ

バトル終了

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	ガード	かき消し	備考
突進	1回目	68	○受	×	○	×	相手めがけて突進する
	2回目	60	×	×	○	×	
岩石投げ	1回目	各25	×	×	○	×	咆哮をあげて相手をひるませたあと、相手の足元とその周辺から結晶を隆起させる
	2回目	各20	×	×	○	×	
ストーンスロー		165	○受	×	○	×	巨大な岩を投げつける。岩は『ブリムストーン』で破壊可能
アースシェイカー	腕	75	○伏	×	○	×	両腕を地面にたたきつけて、前方に結晶を隆起させる
	結晶	（※1）	○受	×	○	×	
▼1回目のバトルでのみ使うアクション							
ジオクラッシュ		105	○受	×	○	×	助走からジャンプし、着地時に拳で地面をたたいて周囲に巨大な結晶を隆起させる
大地の叫び	咆哮	——	×	×	×全	×	咆哮をあげて相手をひるませたあと、相手の足元とその周辺から結晶を隆起させる
	結晶	45	○受	×	○	×	
ストリップマイン	振り上げ	70	×	×	○	×	地面に突き入れた手を振り上げ、前方に6個の岩を飛ばす。岩は攻撃で破壊可能
	岩	56×6回	○受	×	○	×	

※1……1回目のバトルでは「61」、2回目のバトルでは「47」

召喚獣 BOSS

デビルタイタン

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	29 FF 68	9020727 FF 37469955	27347 FF 65243	――

※フェーズ5に出現する触手は、HPが「100230 FF 816341」、ウィルが「――」

出現場所 ●マザークリスタル・ドレイクファング（V-5 魔窟）



特徴的な性質

- ひとつのフェーズ内で『デビルレーキ』を2回使うと、2回目の動作終了時に足場の一部が破壊される。召喚獣イフリートが壊れる足場の上にいた場合は、吹き飛んで転倒する
- FF 攻撃力が高い（基本値の1.2倍）。ただし、『ストーンスロー』と、フェーズ5で出現する触手の攻撃のみ、攻撃力が基本値と同じとしてダメージ量が決まる

バトルの流れ

フェーズ1 特定の地点に到達するまで

※このバトルでは、召喚獣イフリートを操作する。また、このフェーズでは、岩（威力：25）や結晶（威力：32）をかわしながら地上→触手の上を自動的に走っていく（岩は攻撃でも破壊可能）

- 特定の地点に到達すると、回避イベントと競り合いイベントが連続で発生し、フェーズ2へ移行する

回避イベント 4秒以内に R1
成功 召喚獣イフリートが攻撃をかわす
失敗 召喚獣イフリートに「最大HPの14%」のダメージ

競り合いイベント ◉×15回
成功 デビルタイタンに「最大HPの7%」のダメージ＋ウィルが「最大値の7%」減少

フェーズ2 テイクダウン中に残りHP72%以下になるまで

- 各種の攻撃を決まった順番でくり出す
- テイクダウン中のダメージで残りHPが72%以下になると、回避イベントが発生し、フェーズ3へ移行する

回避イベント 4秒以内に R1
成功 召喚獣イフリートが攻撃をかわす
失敗 召喚獣イフリートに「最大HPの17%」のダメージ

フェーズ3 テイクダウン中に残りHP51%以下になるまで

- 『ストーンスロー』『グラニットレイン』を使うようになる
- テイクダウン中のダメージで残りHPが51%以下になると、回避イベントが発生し、フェーズ4へ移行する

回避イベント 4秒以内に R1
成功 召喚獣イフリートが攻撃をかわす
失敗 召喚獣イフリートに「最大HPの19%」のダメージ

フェーズ4 テイクダウン中に残りHP[illegible]以下になるまで

- 『デビルウィップ』を使うようになる
- テイクダウン中のダメージで残りHPが28%以下になると、競り合いイベントが3回連続で発生し、フェーズ5へ移行する

競り合いイベント ◉×15回→◉×10回→◉×15回
成功 デビルタイタンに合計で「最大HPの10%」のダメージ＋ウィルが合計で「最大値の10%」減少

フェーズ5 召喚獣イフリートが地上付近に到達するまで

※このフェーズでは、召喚獣イフリートが光る岩（威力：27）を攻撃で破壊しながら空中を自動的に落下していく

- 一定時間後に触手が現れ、残りHPがゼロになるか出現から約25秒後に攻撃（威力：86）を行なうと消える
- 召喚獣イフリートが地上付近に到達すると、競り合いイベントが発生し、召喚獣タイタンとの2回目のバトルへ移行する（左ページを参照）

競り合いイベント ◉×15回
成功 デビルタイタンに「最大HPの38%」のダメージ

バトル移行

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	ガード	かき消し	備考
デビルレーキ	ツメ	98	○受	×	○	×	手のツメを足場に突き刺し、前方に結晶を隆起させる
	結晶	32	×	×	○	×	
デビルプレス	腕	74	○受	×	○	×	腕で足場をたたき、地面に広がる衝撃波を発生させる
	衝撃波	38	○受	×	○	×	
デビルウィップ	触手	103	○受	×	○	×	触手で足場をたたき、地面に沿って広がる衝撃波を発生させる
	衝撃波	48	○受	×	○	×	
ストーンスロー		165	○受	×	○	×	巨大な岩を投げつける。岩は『ブリムストーン』で破壊可能
グラニットレイン		各30	×	×	○	×	足場に岩をつぎつぎと降らせる。岩は攻撃で破壊可能



魔獣　BOSS

ホワイトドラゴン

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	30 FF 71	239479 FF 744776	46528 FF 146136	P.287

出現場所　●クリスタル自治領（VI-3 慟哭の空）



特徴的な性質

- 頭部をロックオンできる。頭部は弱点部位になっており、そこにヒットした攻撃はダメージ量とウィル減少量が1.2倍に増える
- ロックオンはできないが、胴体と各脚もターゲットにできる
- 羽ばたきつつ着地するときは、風圧で周囲の相手をひるませる

バトルの流れ

フェーズ1　残りHP66%まで

- 残りHPが66%以下になると、『エマネーション』を使い、フェーズ2へ移行する

フェーズ2　残りHP36%まで

- 『ホーリー』『アイスブレス』を使うようになる
- 残りHPが36%以下になると、『ドラゴンダンス』を使い、フェーズ3へ移行する

フェーズ3　残りHPゼロまで

- 『ホーリーツイニング』を使うようになる

バトル終了

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法			備考
				パリィ	ガード	かき消し	
きりもみ突進		255	○受	×	△	×	きりもみ回転しながら突進する
追尾氷球	最後以外	各22	×	×	△	○	相手を追う氷の弾を、左右に5発ずつ飛ばす
	最後	33	○受	×	△	○	
氷球	弾	150	○受	×	△	○	前方4方向に氷の弾を飛ばす。氷の弾は、地面に当たると氷塊になったあと氷の柱を発生させる
	氷の柱	165	○受	×	△	×	
ホーリー	光の柱	235	○受	×	△	×	相手の位置に光を降らせ、地面に光の柱とその周囲6方向に進む波動を発生させる
	波動	215	○受	×	△	×	
アイスブレス		247	○受	×	△	×	地面に向けて冷気を吐き、周辺を凍結させる
ヘヴンリーホスト		各180	○受	×	△	○	光球を前方に5発（フェーズ2以降では8発）配置する。光球は、ゆっくり前方へ飛んでいく
エマネーション	光線	各170	×	×	×	×	冷気の結晶を相手の周辺に配置する。結晶は、光線で広い範囲をなぎ払ったあと、結合して巨大な氷塊を発生させる
	氷塊	270	○受	×	△	×	
ホーリーツイニング		各187	×	×	×	×	冷気の結晶を2個配置する。結晶は、光線で広い範囲をなぎ払う
ドラゴンダンス	突風	——	×	×	×全	×	「羽ばたきによる突風で周囲の相手をひるませる→『ホーリーツイニング』（4個の結晶が高威力の光線を放つ）→『ヘヴンリーホスト』（高威力の光球を10個配置する）→『追尾氷球』（高威力の弾を飛ばす）→『ホーリー』（相手の周囲4ヵ所に光の柱と波動を発生）→『きりもみ突進』（冷気を身にまとって突進）」と行動する
	光線	各187	×	×	×	×	
	光球	各198	○受	×	△	○	
	弾最後以外	各24	×	×	△	○	
	弾最後	36	○受	×	△	○	
	光の柱	258	○受	×	△	×	
	波動	237	○受	×	△	×	
	突進	320	○受	×	△	×	

アルテマの眷属 BOSS

ネクロフォビア

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	31 FF 72	230499 FF 718982	37488 FF 117990	P.289

出現場所 ●クリスタル自治領（VI-3 慟哭の空）





特徴的な性質

◆『死の詠唱』の動作を中断された直後のひるんでいるときは、受けるダメージ量が1.1倍に増える

バトルの流れ

フェーズ1 残りHP76%まで

◆残りHPが76%以下になると、『エレメンタルディソナンス』を使い、フェーズ2へ移行する

フェーズ2 残りHP46%まで

◆『ファイア』『ブリザド』のかわりに『ファイガ』『ブリザガ』を使うようになる

◆残りHPが46%以下になると、『死の詠唱』を使って「PRESS THE ATTACK」が発生したあと、フェーズ3へ移行する

PRESS THE ATTACK

成功条件：約40秒以内に『死の詠唱』のゲージをゼロにする。ゲージの量は、AF 15500、AF 24000、FF 62000、UM 49600

成功 ネクロフォビアが『死の詠唱』を中断されてひるむ
失敗 ネクロフォビアが『デス』を使う

フェーズ3 残りHPゼロまで

◆『ファイガ』『ブリザガ』のかわりに各種の『連続魔○○』を使うようになる。また、定期的に『魔法剣ファイガ』→『魔法剣ブリザガ』→『魔法剣サンダガ』と行動するようになる

バトル終了

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	ガード	かき消し	備考
ファイア		94	×	×	△	○	相手を追う火球を飛ばす
ブリザド		60	×	×	△	○	正面に氷の弾を飛ばす
ルイン		30×3回	×	×	△	○	正面に光の弾を3発飛ばす
エレメンタルディソナンス		—	×	×	×全	×	威圧して周囲の相手をひるませつつ、ためた力を解放する
ファイガ		94×6回	×	×	△	○	周囲をまわりながら飛んでいく6発の火球を放つ
ブリザガ	最後以外	10×3回	×	×	○	×	冷気の光線を放つ
	最後	113	○受	×	○	×	
死の詠唱	威圧	—	×	×	×全	×	威圧して相手をひるませたあと、『デス』の使用準備を行ないつつ、「周辺に雷を落とす→『ファイガ』」という行動を2回行なう（『ファイガ』のデータは上記を参照）
	落雷	各85	×	×	○	×	
デス		（最大HPの100%）	○伏	×	×全	×	相手の位置に衝撃波を発生させる。この攻撃を無敵状態ですり抜けることはできない
魔法剣ファイガ	剣	30	○受	×	△	×	剣を振り上げて目の前に炎を噴出させる
	炎	139	○受	×	△崩	×	
魔法剣ブリザガ		165	○受	×	×	×	剣を横に振って自分の周囲に氷塊を発生させる
魔法剣サンダガ	雷	各85	×	×	○	×	相手の位置や地面の各所につぎつぎと雷を落としながら、身体に雷をまとって突進する
	突進	125	○受	○	×	×	
連続魔ファイガ	火球	94×12回	×	×	△	○	周囲をまわりながら飛んでいく6発の火球を2回放ったあと、身体に雷をまとって突進する
	突進	125	○受	○	×	×	
連続魔ブリザガ	最後以外	10×3回	×	×	○	×	冷気の光線を2回放つ。威力は光線1回あたりのもの
	最後	113	○受	×	○	×	

召喚獣　BOSS

召喚獣バハムート

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	32 FF 72	13939269 FF 36801447	28298 FF 75382	P.289

※1回目のバトルのフェーズ3〜6では、ウィルが「──」
※2回目のバトルは、HPが「13939269 FF 35201373」、ウィルが「47336 FF 115368」
※1回目のバトルのフェーズ4〜6で出現する透明な球体は、HPが「122910 FF 285039」（フェーズ6では「203643 FF 472158」）、ウィルが「──」

出現場所　●クリスタル自治領（VI-3 慟哭の空）



特徴的な性質

- 1回目のバトルのフェーズ3〜6では、胴体が弱点部位になっており、そこにヒットした攻撃はダメージ量が1.5倍に増える
- 1回目のバトルのフェーズ6で、透明な球体をすべて破壊されてひるんでいるときは、受けるダメージ量が1.05倍に増える
- 2回目のバトルでは、テイクダウンから回復した直後に威圧して周囲の相手をひるませる
- FF 攻撃力が高い（1回目のバトルは基本値の1.2倍、2回目のバトルは基本値の1.3倍）

1回目のバトルの流れ

フェーズ1　残りHP90%（または開始から30秒経過）まで

※このバトルでは、おもに召喚獣イフリートを操作する

- バトル開始時に攻撃イベントと回避イベントが連続で発生する

攻撃イベント　4秒以内に■
成功 召喚獣バハムートに「最大HPの3%」のダメージ＋ウィルが「最大値の6%」減少
成功 召喚獣イフリートの攻撃が外れる

回避イベント　4秒以内に R1
成功 召喚獣イフリートが攻撃をかわす
成功 召喚獣イフリートに「最大HPの11%」のダメージ

- 残りHPが90%以下になるかバトル開始から30秒が過ぎると、召喚獣イフリートが『転生の炎』を受けてHPが全回復したあと『スピットフレア』をラーニングし、フェーズ2へ移行する

フェーズ2　残りHP76%まで

- 召喚獣バハムートが、定期的に召喚獣フェニックスから攻撃される。また、この攻撃を4回ほど受けるたびにひるむ
- 残りHPが76%以下になると、操作キャラクターが召喚獣フェニックスに切りかわり、フェーズ3へ移行する

フェーズ3　特定の地点に到達するまで

※フェーズ3〜6では、召喚獣フェニックスを操作し、一定のルートを自動的に進んでいく。使用できるアクションは、以前の操作時とは異なる（→P.187）

- 『ホーリーブレス』『光弾』などの遠隔攻撃を使う
- 特定の地点に到達すると、『きりもみ突進』を使い、フェーズ4へ移行する

フェーズ4　特定の地点に到達するまで

- 透明な球体を出現させるようになる。透明な球体は定期的に光線を放つ（威力：20）
- 特定の地点に到達すると、『きりもみ突進』を使い、フェーズ5へ移行する

フェーズ5　特定の地点に到達するまで

- 特定の地点に到達すると、『きりもみ突進』を使い、フェーズ6へ移行する

フェーズ6　『ギガフレア』の準備を中断されるまで

- 透明な球体を6個出現させて、『ギガフレア』の準備を開始。準備中は、『クインテッセンス』と『光弾』を使う（透明な球体は何もしない）
- 準備中に透明な球体がすべて破壊されると、準備が中断されてひるむ。その後、操作キャラクターが召喚獣イフリートに切りかわり、召喚獣イフリートのHPと召喚獣バハムートのウィルが全回復し、フェーズ7へ移行する
- 準備開始から約60秒が過ぎた時点で透明な球体が1個でも残っていると、『ギガフレア』を使ってゲームオーバーになる

フェーズ7　残りHP26%まで

- フェーズ2と同じ状況にもどる
- 残りHPが26%以下になると、『テラフレア』を使用。『テラフレア』で光が放たれたときに、召喚獣イフリートが「召喚獣フェニックスが張った魔法障壁の内側」にいると、競り合いイベントが発生し、フェーズ8へ移行する

競り合いイベント　■×45回
成功『テラフレア』を防ぐ

フェーズ8　残りHP5%まで

- 『モータルコイル』のかわりに『トリプルコイル』を使うようになる
- 残りHPが5%以下になると、競り合いイベントが2回連続で発生し、バトルが終了。その後、召喚獣イフリートがイフリート・リズンに変化し、2回目のバトルがはじまる

競り合いイベント　■×15回→■×30回
成功 召喚獣バハムートに「最大HPの25%」のダメージ

バトル終了

2回目のバトルの流れ

フェーズ1 残りHP66%(またはテイクダウンから回復)まで

※このバトルでは、イフリート・リズンを操作する

- バトル開始時に攻撃イベントが発生する

攻撃イベント 4秒以内に□

成功 召喚獣バハムートに合計で「最大HPの7.45%」のダメージ+ウィルが合計で「最大値の5%」減少
失敗 イフリート・リズンの攻撃が外れる

- 残りHPが66%以下になるかテイクダウンから回復すると、威圧して相手をひるませたあとに回避イベントが発生し、フェーズ2へ移行する

回避イベント 4秒以内にR1

成功 イフリート・リズンが攻撃をかわす
失敗 イフリート・リズンに「最大HPの23%」のダメージ

フェーズ2 残りHP36%まで

- 『サラビ』『キサイ』などの「空間に魔法円を配置して光線を撃たせる攻撃」と、『レイディアンス』『セレスチャルファウンドリ』を使うようになる
- 残りHPが36%以下になると、『フレアチャージ』を使って「PRESS THE ATTACK」が発生したあと、フェーズ3へ移行する

PRESS THE ATTACK

成功条件：約35秒以内に『フレアチャージ』のゲージをゼロにする。ゲージの量は、SF 816000、FF 1122000、FF 3570000、88 2856000

成功 召喚獣バハムートが『フレアチャージ』を中断されてひるむ
失敗 召喚獣バハムートが『テラフレア』を使う



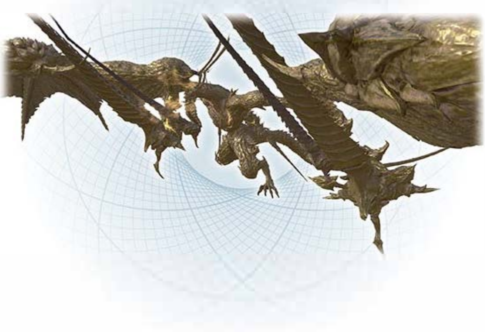
フェーズ3 残りHP6%まで

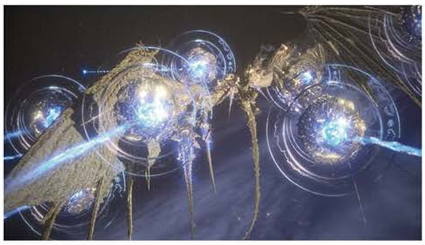
- 残りHPが6%以下になると、競り合いイベントが発生し、バトルが終了する

競り合いイベント □×40回

成功 召喚獣バハムートに「最大HPの30%」のダメージ

バトル終了





攻略のポイント vs召喚獣バハムート

- 1回目のバトルでは、遠くから『チャージショット』や『スピットフレア』を当てて、敵が突っこんできた直後のスキにコンボを仕掛けるのが基本
- 召喚獣フェニックスの操作中は、『チャージショット』で相手の胴体や透明な翼体を攻撃。敵から攻撃されているあいだは、大きな円を描くように飛んでかわしつつ『マルチショット』を使おう
- 2回目のバトルでは、バトル開始時と同じくらい離れて敵の攻撃を避けたあと、『ライトスピード』を活用して近寄り、コンボでダメージを与えていく



⬆『ホーリーブレス』などの光線でなぎ払う攻撃を避けるときは、光線とすれちがうようにドッジを行なうといい。

次ページへつづく

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法			備考
				バリア	ガード	かき消し	
ダイブ		58	○受	×	○	×	相手めがけて急降下し、地面に広がる衝撃波を放つ
きりもみ突進	突進	49	○受	×	○	×	きりもみ回転しながら突進する。1回目のバトルのフェーズ7～8では、追加で各所に光弾を降らせる
	光弾	各20	×	×	○	×	
ホーリーブレス		20～38	○受	×	○	×	前方をなぎ払うようにブレスを吐く。威力はバトルの回数とフェーズに応じて変化。1回目のバトルのフェーズ3～6では、相手めがけて吐くこともあり、そのときは複数回ヒットする(2ヒット目以降は威力が「各7」)
光弾		各4	×	×	×	×	相手を追う光弾を多数飛ばす。同様の攻撃を行なう『メガフレア』とは動作や弾の形が異なる
バハムートブレード		各33	×	×	○	×	翼を振って、弧状の真空刃を2～3回飛ばす。1回目のバトルのフェーズ3～6以外では、最後の1発は転倒が「○受」
オーラバースト	爆発	64	○受	×	○	×	自分の周囲に爆発を起こす。2回目のバトルのフェーズ2以降では、追加でサークル状に配置した魔法円から光線を放つ
	光線	27	×	×	○	×	
クインテッセンス		各15	○受	×	○	×	魔法球を前方に横並びまたはサークル状に配置する(フェーズにより変化)。魔法球は、相手がいる方向へゆっくり飛んでいき、攻撃で破壊可能。1回目のバトルのフェーズ3～6では、アクション名が表示されない
メガフレア	最後以外	各7	×	×	○	×	相手を追う光弾を多数飛ばす。1回目のバトルのフェーズ3～6以外では、光弾は基本的に7発まで連続でヒットし、最後の1発のみダメージを2回与える
	最後	7+20	○受	×	○	×	
モータルコイル	発生直後	90	○受	×	○	×	光弾を相手の足元めがけて飛ばす。光弾に攻撃能力はないが、地面に当たると光の柱を発生させる。光の柱は、発生直後のみ威力が上がる
	直後以外	60	×	×	○	×	
ギガフレア	1回目	(※1)	×	×	×全	×	1回目のバトルでは、空間をおおいつくす光を放つ。光を無敵状態ですり抜けることはできない。2回目のバトルでは、相手のほうに向きを変えつつ太い光線を放つ
	2回目	(※1)	×	×	○	×	
テラフレア	突進	49	○受	×	○	×	「低空を突進→各所に光弾を降らせる→威圧して相手をひるませる→約8秒後に空間をおおいつくす光を放つ」と行動する(2回目のバトルでは「威圧→光を放つ」のみ実行)。光を無敵状態ですり抜けることはできない
	光弾	各25	×	×	○	×	
	威圧	―	×	×	×全	×	
	光	(※2)	×	×	×全	×	
トリプルコイル	発生直後	90	○受	×	○	×	『モータルコイル』の光弾を3回飛ばす。攻撃の性質は『モータルコイル』と同じ
	直後以外	60	×	×	○	×	
▼2回目のバトルでのみ使うアクション							
突進		38	×	×	○	×	翼を広げた姿勢で突進する。フェーズ2以降では、動作中に『キサイ』も使う
スーパーノヴァ		44	×	×	○	×	相手を追う巨大な火球を正面に飛ばす
サラビ		各25	×	×	○	×	前方に魔法円を横並びで配置することを3回行なう。魔法円は、金色の光線を放つ
キサイ	青光線	各9	×	×	○	×	自分の前方か相手の周囲に魔法円を配置する。魔法円は、青色または金色の光線を放つ
	金光線	各27	×	×	○	×	
フレアチャージ		各27	×	×	○	×	『テラフレア』の使用準備を行ないつつ、上下の各所に魔法円をつぎつぎと配置する。魔法円は、金色の光線を放つ
レイディアンス	威圧	―	×	×	×全	×	威圧して周囲の相手をひるませたあと、自分の周囲に魔法円を配置する。魔法円は、召喚獣バハムートの周囲をまわりながら光線を放つ
	光線	各27	×	×	○	×	
セレスチャルファウンドリ	最後以外	各4	×	×	○	×	目の前に巨大な魔法円を横並びで配置する。魔法円は、同時に青い光線を放つ
	最後	53	×	×	○	×	

※1……1回目のバトルは、光を放つ動作の途中までが「各最大HPの20%」、途中からが「各最大HPの100%」。2回目のバトルは、最後以外が「各4」、最後が「53」

※2……1回目のバトルは、光を放つ動作の途中までが「各最大HPの40%」、途中からが「各最大HPの100%」。2回目のバトルは「38×6回+151」

魔法生物 BOSS

スレイプニル

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	33 FF 74	240521 FF 690792	48380 FF 140206	P.303

※2回目のバトルは、レベルが「33 FF 73」、HPが「5303 FF 15343」、ウィルが「328 FF 935」、報酬が「P.307」

出現場所
- 自由都市カンベル(VII-3 カンベル陥落)
- アイアンワークス造船所(VII-5 エンタープライズ出港せよ)



特徴的な性質

- 1回目のバトルでは、瞬間移動した直後に攻撃をくり出すことが多い
- 2回目のバトルでは、ボスではなく通常の敵として同時に10体出現し、倒されても新たに現れる。また、剣を用いた各種の近接攻撃と『ダーク』『ダーラ』を使う

1回目のバトルの流れ

フェーズ1 残りHP76%まで

- 残りHPが76%以下になると、武器を剣から槍(グングニル)に持ちかえて回避イベントが発生し、フェーズ2へ移行する

回避イベント　4秒以内にR1
成功 クライヴが攻撃をかわす
失敗 クライヴに「最大HPの14%」のダメージ

フェーズ2 残りHP46%まで

- 『連続攻撃』『なぎ払い衝撃波』『波動突き』『ニーベルングスカー』を使うようになる。また、『ダーク』『ダーラ』を使わなくなる
- 残りHPが46%以下になると、『デッドマンズピア』を使い、フェーズ3へ移行する

フェーズ3 残りHPゼロまで

- 『ダーク』『ダーラ』『デッドマンズピア』『ラタトスク』『クリーピングダークネス』を使うようになる

バトル終了

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	ガード	かき消し	備考
ダーク	1回目	70	×	×	△	○	相手を追う闇の弾を飛ばす。1回目と2回目のバトルで、威力が異なる
	2回目	36	×	×	△	○	
ダーラ	1回目	78	○受	×	○	×	相手の足元に闇の円を発生させる。1回目のバトルでは、円は相手を追って移動し、約4秒後(フェーズ3では約8秒後)に炎を噴出させる。2回目のバトルでは、円は移動せず、約2秒後に炎を噴出させる
	2回目	40	○受	×	×	×	
連続攻撃	突き	26×2回	×	○	△	×	「踏みこんで突く→槍を斜めに振り上げる攻撃を3回行なう→後方宙返りから突進突き」と行動する。それぞれの攻撃は複数回ヒットする。振り上げる攻撃のうち一部はガードが「○」
	振り上げ	12+17	×	○	△	×	
	突進突き	各13	×	○	△	×	
	最後	27	○受	○	△	×	
なぎ払い衝撃波	なぎ払い	140	○受	×	△崩	×	槍で前方をなぎ払い、弧状の衝撃波を飛ばす
	衝撃波	140	○受	×	△崩	○	
波動突き		158	○受	×	△崩	×	突き出した槍から光線を発射する
ニーベルングスカー	槍	160	○受	×	△崩	×	槍を地面に突き立て、地面を進む波動を前方5方向に放つ
	波動	151	○受	×	△崩	○	
デッドマンズピア	威圧	──	×	×	×全	×	「威圧して周囲の相手をひるませる→姿を消して各所に槍を降らせる→各所に巨大な槍を落として地面に広がる衝撃波を発生させる→姿を現したあと着地して地面を進む波動を周囲10方向に放つ」と行動する
	槍	各91	×	×	○	×	
	巨大槍	各180	○受	×	×	×	
	衝撃波	各105	×	×	△崩	×	
	波動	各220	○受	×	△崩	○	
ラタトスク		各83	×	×	○	×	相手の位置とその周辺に槍を降らせる
クリーピングダークネス	弾	各10	×	×	○	○	相手の周囲に闇の弾を配置する。弾は中央へ集合するように移動し、集合後に大爆発を起こす
	大爆発	85	○受	×	×	×	



FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

ドミナント　BOSS

バルナバス(1回目)

基本データ

レベル	HP	ウィル	報酬
35 FF 76	270058 FF 722705	161512 FF 432216	P.307

出現場所　●ナルディア海域（VII-6 深淵）



特徴的な性質

- 瞬間移動した直後に攻撃をくり出すことが多い
- クライヴの攻撃に対して、「瞬間移動でかわして反撃する」「弾くガードをしつつ、3回目にガードしたのが近接攻撃なら反撃もする」のどちらかの行動をとることがある(基本的には、それぞれを交互に行なう)。反撃で使う攻撃の種類は、フェーズごとに異なる(「バトルの流れ」を参照)
- 「下段斬り」の動作中に「ストンプ」で踏まれてヒザをついているときは、受けるダメージ量が1.05倍、ウィル減少量が1.1倍に増える



バトルの流れ

フェーズ1　残りHPが特定の割合以下になるまで

- クライヴの攻撃に対して、「瞬間移動でかわして『斬一閃』で反撃する」「弾くガードをしつつ、3回目のガード時には『下段斬り』で反撃する」のどちらかの行動をとることがある
- 残りHPが71%以下(バトル開始から約75秒が過ぎたあとは91%以下)になると、フェーズ2へ移行する

フェーズ2　『斬鉄閃』を使うまで

- 最初に『斬鉄閃の構え』を使って「PRESS THE ATTACK」が発生する。発生中もバルナバスは通常通り行動するが、『斬鉄閃』を使う直前の約15秒間は剣を頭上に構えたまま何もしない

PRESS THE ATTACK

終了条件：動作開始から約70秒が過ぎるか、『斬鉄閃の構え』のゲージを残り70%以下にしてから約10秒が過ぎる。ゲージの量はSF 80000、AF 110000、FF 360000、86 288000

成功 (成功させることはできない)

失敗 バルナバスが『斬鉄閃』を使ってバトルが終了する

- 「グングニル」を使うようになる。また、クライヴの攻撃に対する行動に「瞬間移動でかわして『天割斬』で反撃する」「弾くガードをしつつ、3回目のガード時には『踏みこみ突き』で反撃する」が増える

バトル終了

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	ガード	かき消し	備考
斬撃波	剣	各80	×	×	△	×	剣を振り下ろし、地面を進む波動を放つ。フェーズ2では、つづけて剣を横に振って横向きの波動も放つ
	波動	各88	×	×	△	○	
下段斬り		132	○受	○	△	×	低い姿勢から足を狙って剣を振る
斬一閃	剣	105	×	○	×	×	剣でなぎ払い、正面の空間を無数の剣閃で切り裂く
	剣閃	6×6回+50	○受	×	×	×	
踏み込み突き		(備考参照)	○受	○	△	×	前方へ踏みこみつつ剣で突く。威力は、最初が「80」、途中が「各13」、最後が「40」
天割斬		160	×	○	△	×	空中から落下しつつ剣を振り下ろす
天の秤量		各108	×	×	×	×	相手の周辺に(フェーズ2では自分の背後から前方までの広い範囲に)光の線を発生させたあと、剣を振り、光の線に沿って無数の剣閃で切り裂く
斬鉄閃の構え		―	×	×	×全	×	威圧して周囲の相手をひるませたあと、『斬鉄閃』の使用準備を開始する
グングニル	爆発	100	×	×	△崩	×	武器を槍状に変えて空中から投げつける。武器が地面に当たると、爆発と地面に広がる衝撃波に加えて闇の波動を約5秒間発生させる
	衝撃波	55	×	×	×	×	
	闇の波動	各27	×	×	×	×	
斬鉄閃		―	×	×	×全	×	威圧して周囲の相手をひるませたあと身構える(攻撃はバトル終了直後に行なう)

遺物 BOSS

制御システム

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	37 FF 79	128780 FF 321540	94174 FF 235132	P.317

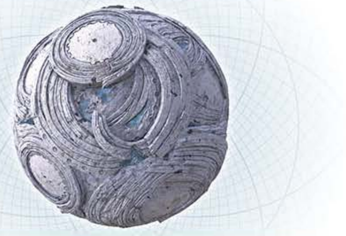
出現場所 ●幻想の塔（Ⅷ-3 贄の王）

特徴的な性質

◆『帯電』の動作を中断された直後の停止しているときは、受けるダメージ量が1.1倍に増える

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	ガード	かき消し
ワイドプレス		115	×	×	○崩	×
		身体をふたつに分離させ、相手を左右からはさみこむ				
レーザー	横回転	88	○受	×	△	×
	縦回転	92	○受	×	△	×
		レーザーを放ちながら横か縦に回転する				
ショートサーキット	相手狙い	各120	○受	×	○	×
	周囲	各86	×	×	△	×
		相手を狙ったレーザーと自分の周囲へのレーザーを放ちながら、身体を回転させる				
帯電		25×3回	×	×	△	×
		『高圧電流』の使用準備を行ないつつ、定期的に周囲の地面に電気を放射する。威力は電気の放射1回あたりのもの				
高圧電流	最後以外	各25	×	×	×全	×
	周囲	300×2回	○受	×	×全	×
		空間全域に電撃を放射する。この攻撃を無敵状態ですり抜けることはできない				



バトルの流れ

フェーズ1 残りHP56%まで

◆残りHPが81%以下になると、『ワイドプレス』『ショートサーキット』を使うようになる

◆残りHPが56%以下になると、『帯電』を使って「PRESS THE ATTACK」が発生したあと、フェーズ2へ移行する

PRESS THE ATTACK

成功条件：約40秒以内に「帯電」のゲージをゼロにする。ゲージの量は、SF 20000、AF 30000、FF 90000、UM 72000

成功 制御システムが『帯電』を中断されて約3秒間行動を停止する

失敗 制御システムが『高圧電流』を使う

フェーズ2 残りHPゼロまで

バトル終了

遺物 BOSS

オーラムジャイアント

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	37 FF 80	160975 FF 402952	107628 FF 269410	P.317

出現場所 ●幻想の塔（Ⅷ-3 贄の王）



バトルの流れ

フェーズ1 残りHP71%まで

◆残りHPが71%以下になると、『ゴールデンセクション』を使い、フェーズ2へ移行する

フェーズ2 残りHPゼロまで

◆定期的に『ゴールデンセクション』『エーテリックアサルトキャノン』を使うようになる

バトル終了

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	ガード	かき消し
体当たり	突進	189	○受	○	×	×
	剣	96	○受	×	△崩	×
		剣を足元に下ろした姿勢で突進し、停止時に剣で周囲をなぎ払う				
衝撃波	衝撃波	90	×	×	△	○
	炎	各44	×	×	○	×
		盾を振り上げて地面を進む衝撃波を放ち、その軌道上に、青い炎を約6秒間発生させる				
ゴールデンセクション	剣	250	○受	×	×	×
	火柱	各100	×	×	○	×
		巨大な光の剣を横に振り、前方の地面の各所に火柱を発生させる				
エーテリックアサルトキャノン		各88	×	×	○	×
		頭上に光弾を放ち、地面の各所に2回降らせる				

ドミナント/召喚獣　BOSS

バルナバス(2回目)/召喚獣オーディン

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	37 FF 79	504390 FF 1259366	61886 FF 154514	P.317

出現場所　●幻想の塔（VIII-3 贄の王）



特徴的な性質

- 瞬間移動した直後に攻撃をくり出すことが多い
- クライヴの攻撃に対して、「瞬間移動でかわして反撃する」「弾くガードをしつつ、1〜3回目にガードしたのが近接攻撃なら反撃もする」のどちらかの行動をとることがある。どちらを行なうかと、反撃で使う攻撃の種類は、フェーズごとに異なる（「バトルの流れ」を参照）
- 『下段斬り』の動作中に『ストンプ』で踏まれてヒザをついているときは、受けるダメージ量が1.05倍、ウィル減少量が1.1倍に増える
- 『極・斬鉄剣の構え』の動作を中断された直後のひるんでいるときは、受けるダメージ量が1.05倍に増える
- 『召喚獣顕現』で召喚獣オーディンに顕現しているときは、受けるダメージ量とウィル減少量が0.5倍に減る
- 『マリアスの輪』をパリィされると吹き飛び、立ち上がるまでのあいだは、受けるダメージ量が1.1倍、ウィル減少量が1.5倍に増える



バトルの流れ

フェーズ1　残りHP80%まで

- クライヴの攻撃に対して、「瞬間移動でかわして『斬一閃』で反撃する」「弾くガードをしつつ、3回目のガード時には『下段斬り』で反撃する」のどちらかの行動をとることがある
- 残りHPが80%以下になると、攻撃イベントが発生し、フェーズ2へ移行する（※1）

攻撃イベント　4秒以内に■

成功 召喚獣オーディンに合計で「最大HPの0.9%」のダメージ+ウィルが合計で「最大値の5%」減少
失敗 召喚獣イフリートに「最大HPの30%」のダメージ

フェーズ2　残りHP55%まで

- 最初に『斬鉄閃』を使い、以降も定期的に使用する
- クライヴの攻撃に対する行動で、『斬一閃』のかわりに『天割斬』を、『下段斬り』のかわりに『踏みこみ突き』を使うようになる
- 残りHPが55%以下になると、競り合いイベントが発生し、フェーズ3へ移行する（※1）

競り合いイベント　■×30回

成功 召喚獣オーディンに「最大HPの1.5%」のダメージ+ウィルが合計で「最大値の2.5%」減少

フェーズ3　「PRESS THE ATTACK」が終わるまで

- 最初に『極・斬鉄剣の構え』を使って「PRESS THE ATTACK」が発生する。発生中もバルナバスは通常通り行動するが、『極・斬鉄剣』を使う直前の約15秒間は剣を頭上に構えたまま何もしない

PRESS THE ATTACK

成功条件：約75秒以内に『極・斬鉄剣の構え』のゲージをゼロにする。ゲージの量は、SF 54000、AF 72000、FF 190000、UM 152000

成功 バルナバスが『極・斬鉄剣の構え』を中断されてひるむ
失敗 バルナバスが『極・斬鉄剣』を使う

- クライヴの攻撃に対する行動で、『斬一閃』『下段斬り』をふたたび使うようになる
- 「PRESS THE ATTACK」が終了すると、『静寂の使徒』を使い、フェーズ4へ移行する

フェーズ4　残りHP31%まで

- 最初に「『斬鉄剣・號』→『斬鉄剣・鳳』」と行動し、以降も定期的に同じことを行なう
- クライヴの攻撃に対して、「瞬間移動でかわして反撃」を行なわなくなる
- 攻撃の終わりぎわの動作を中断して『斬一閃』や『天割斬』をくり出すようになる
- 残りHPが31%以下になると、『召喚獣顕現』を使い、フェーズ5へ移行する

フェーズ5　残りHPゼロまで

- 最初に『マリアスの輪』を使い、以降も定期的に使用する

バトル終了

※1……このイベント中は、バルナバスが召喚獣オーディンに、クライヴが召喚獣イフリートに顕現する

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法			備考
				パリィ	ガード	かき消し	
斬撃波	剣	各80	×	×	△	×	剣を振り下ろし、地面を進む波動を飛ばす。フェーズ2以降では、つづけて剣を横に振って横向きの波動も飛ばす
	波動	各88	×	×	△	○	
下段斬り		132	○受	○	△	×	低い姿勢から足を狙って剣を振る
斬一閃	剣	105	×	○	×	×	剣でなぎ払い、正面の空間を無数の剣閃で切り裂く
	剣閃	6×6回+50	○受	×	×	×	
踏み込み突き		(備考参照)	○受	○	△	×	前方へ踏みこみつつ剣で突く。威力は、最初が「80」、途中が「各13」、最後が「40」
天割斬		160	×	○	△	×	空中から落下しつつ剣を振り下ろす
天の秤量		各108	×	×	×	×	空間に光の線を発生させたあと、剣を振り、光の線に沿って無数の剣閃で切り裂く。光の線の発生パターンは4種類あり、線の出現数が多いパターンはフェーズが進むと実行するようになる
グングニル	爆発	100	×	×	△崩	×	武器を槍状に変えて空中から投げつける。武器が地面に当たると、爆発と地面に広がる衝撃波に加えて闇の波動を約5秒間発生させる
	衝撃波	55	×	×	×	×	
	闇の波動	各27	×	×	×	×	
斬鉄閃	最後以外	各15	×	×	×	×	約3秒間身構えたあと、剣を振って正面の広い範囲に閃光を放つ
	最後	155	○受	×	×	×	
極・斬鉄剣の構え		——	×	×	×全	×	威圧して周囲の相手をひるませたあと、『極・斬鉄剣』の使用準備を開始する
極・斬鉄剣	威圧	——	×	×	×全	×	威圧して相手をひるませたあと、居合斬りで空間全体を切り裂く。居合斬りの威力は、最初が「150」、途中が「各28」、最後が「最大HPの180%」。この攻撃を無敵状態ですり抜けることはできない
	居合斬り	(備考参照)	○受	×	×全	×	
静寂の使徒		——	×	×	×	×	威圧して相手をひるませながら、全身から光を放つ
斬鉄剣・號	威圧	——	×	×	×	×	威圧して周囲の相手をひるませたあと、巨大化させた剣で「縦斬り→横斬り」とくり出す
	縦斬り	165+78	×	×	△	×	
	横斬り	126	×	×	△	×	
斬鉄剣・凰	剣	210	×	×	×	×	剣に力をためて前方に振り下ろし、正面に波動を放つ。波動の威力は、最後以外が「各11」、最後が「230」
	波動	(備考参照)	○伏	×	×	×	
召喚獣顕現	剣	255+280+255+305	○受	×	×	×	一時的に召喚獣オーディンに顕現し、剣で4回攻撃したあと、地面に手のひらをたたきつけたときの衝撃で相手をひるませる(直後に顕現が解けて動作が終了する)
	衝撃	——	×	×	×全	×	
マリアスの輪	威圧	——	×	×	×全	×	「威圧して周囲の相手をひるませる→二刀流になって身体を風車のように回転させながら縦向きで突進→足場の周囲を飛びまわったあとに横向きで突進→相手の頭上に瞬間移動→着地時に地面から武器を突き出して周囲を攻撃→左右の剣で切り払う」と行動する
	縦斬り	各24	×	○	○	×	
	突進	各29	×	○	○	×	
	周囲攻撃	122	×	○	○	×	
	突進	30×2回+220	○受	○	×	×	

攻略のポイント ≫ vsバルナバス(2回目)／召喚獣オーディン

- バルナバスが瞬間移動やガードからの反撃をくり出すときと『斬鉄閃』を使うときに、相手の背後にまわりこんで攻めれば、安全にダメージを与えられる
- 『グングニル』『斬鉄剣・號』などの広めの範囲に届く攻撃は、ドッジよりも移動距離と無敵時間が長いシヴァのフィートのほうがかわしやすい
- フェーズ3の『極・斬鉄剣の構え』に対しては、リミットブレイク中の攻撃でゲージを一気に減らすのが有効なので、フェーズ1～2ではリミットブレイクゲージを温存するのがオススメ



⬆ガードからの反撃動作中のバルナバスは、瞬間移動などを行なわない。そのスキを突いていこう。

魔獣 BOSS

ベヒーモス

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	38 FF 82	294642 FF 710555	59802 FF 144216	P.321

出現場所 ●マザークリスタル・ドレイクスパイン（Ⅲ-8 魔都騒乱）



特徴的な性質

- 胸部、腹部、頭部をロックオンできる。頭部は弱点部位になっており、そこにヒットした攻撃はダメージ量とウィル減少量が1.2倍に増える

バトルの流れ

フェーズ1 残りHP71%まで

- 残りHPが71%以下になると、『エクリプスメテオ』を使ったあとに競り合いイベントが2回連続で発生し、フェーズ2へ移行する

競り合いイベント ◉×10回→◉×10回

成功『エクリプスメテオ』を防ぐ

フェーズ2 残りHP41%まで

- 最初に「『ミールストーム』→『サンダーボルト』」と行動する
- 定期的に『サンダーボルト』を使うようになるほか、『コメット』を多用しはじめる
- 残りHPが41%以下になると、『メテオ』を使い、フェーズ3へ移行する

フェーズ3 残りHP6%まで

- 定期的に『ミールストーム』を使うようになる
- 残りHPが6%以下になると、「『メテオ』→『ファイナルメテオ』」と行動したあとに「最大HPの6%」のダメージを受けて、バトルが終了する

バトル終了

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	ガード	かき消し	備考
跳びかかり		150	○受	×	△崩	×	伏せて身構えたあとに跳びかかる
体当たり		140	○受	×	×	×	左肩を地面につけた姿勢で突進する
メテオストーム		各77	○受	×	△	○	頭上の2ヵ所から隕石を3個ずつ飛ばす
コメット	爆発	各165	○受	×	×	×	相手の位置に隕石を2〜3個落とす(※1)。隕石は攻撃能力を持たないが、地面に落ちると爆発し、地面に広がる衝撃波も発生させる
	衝撃波	各160	×	×	△崩	×	
エクリプスメテオ		—	—	—	—	—	巨大な隕石を落とす(直後の競り合いイベントで防がれる)
サンダーボルト		各73	×	×	○	×	相手の位置とその周辺に雷をつぎつぎと落とす
ミールストーム		(備考参照)	○受	×	×	×	相手の位置に風を集め、竜巻を発生させる。この竜巻は、「相手の残りHP−(1〜9)」のダメージを与える
メテオ	最後以外	各14	×	×	×	×	相手の位置とその周囲に隕石をつぎつぎと落とす。隕石は攻撃能力を持たないが、地面に落ちるとゆっくり広がる爆炎を発生させる。威力は爆炎ひとつあたりのもの
	最後	103	○受	×	×	×	
ファイナルメテオ		1000	○受	×	×	×	相手の位置に超高威力の隕石を落とす



※1……たまに、お互いの中間位置や自分の近くに落ちることもある

アルテマ(1回目)

基本データ	レベル	HP倍率	ウィル倍率	AP
	40 FF 83	422560 FF 997293	79278 FF 187104	P.323

出現場所 ●マザークリスタル・ドレイクスパイン（Ⅷ-5 魔都騒乱）



特徴的な性質

- 『デリバランス』の炎の剣による攻撃をパリィされるとひるんでうずくまり、立ち上がるまでのあいだは、受けるダメージ量が1.2倍、ウィル減少量が1.5倍に増える

バトルの流れ

フェーズ1　残りHP76%まで

- 最初に『ニュートンフレア』を使い、以降も定期的に使用する
- 特定の近接攻撃を行なった直後に相手が近くにいると、威圧してひるませることが多い

フェーズ2　残りHP46%まで

- 最初に「『イベントホライズン』→『ニュートンフレア』」と行動する
- 「『イベントホライズン』→『マークオブザストーム』」という行動や『グラビガ』や『リコシェット』のあとに、つづけて『ニュートンフレア』を使うようになる
- 残りHPが46%以下になると、突風を起こして相手をひるませ、フェーズ3へ移行する

フェーズ3　残りHPゼロまで

- 最初に『デリバランス』を使い、以降も定期的に使用する
- 瞬間移動を行なうようになるほか、『火炎突進斬り』『ファイアストーム』『エターナルダークネス』『フロストボルト』『闇の波動』を使うようになる
- テイクダウンから回復した直後に相手が近くにいると、威圧してひるませるようになる

バトル終了

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法：パリィ	防ぐ方法：ガード	防ぐ方法：かき消し	備考
突進斬り		110	○受	○	△	×	突進して剣で斬りつける
火炎突進斬り	[illegible]	160	○受	○	×	×	炎の剣を構え、地面に炎の軌跡を残しながら突進して斬りつける(回避された場合はもう一度行なう)。炎の軌跡は、手前から発火して火柱が噴き出す
	発火	80	○受	×	×全	×	
	火柱	各40	×	×	×全	×	
氷槍		77(フェーズ2:84+92)	○受	×	○	○	氷の槍を投げる(フェーズ2では2本投げる)。2本投げるときの1本目は転倒が「×」
ファイアストーム		14×8回+90	○受	×	×	×	目の前に渦巻く炎を放つ
闇の波動		20×2回+100	○受	×	×	×	闇の波動を正面に放つ
ニュートンフレア	発生時	34	×	×	×	×	「前方の扇状の範囲に8本の光線を発生させる→光線を上に向けたあと側面に向ける→光線で前方から側面の広い範囲をなぎ払う」と行動する
	なぎ払い	各16	×	×	×	×	
マークオブザストーム		各54	×	×	○崩	×	相手の足元に雷の円を発生させる(フェーズ2以降は2回発生させる)。円は相手を追って移動し、約4秒後にその位置に雷を落とす
グラビガ	重力球	(最大HPの50%)	×	×	×	○	相手を追う重力球を前方へ飛ばす。重力球は、ヒットするか空中で静止した直後に爆発し、周囲の相手を引き寄せる重力場を約6秒間発生させる
	爆発	(最大HPの50%)	×	×	×	×	
	重力場	―	×	×	×全	×	
イベントホライズン	突風	―	×	×	×全	×	突風で周囲の相手をひるませつつ、目の前に次元の裂け目を発生させる。裂け目は、発生後約3秒が過ぎると相手を引き寄せはじめ、さらに約9秒が過ぎるか相手が接触すると破裂して消滅する
	破裂	(最大HPの75%)	○受	×	×全	×	
リコシェット		各28	×	×	△	○	正面に雷の球を投げる。弾はゆっくり直進し、相手の周囲で光の壁に3回反射して飛ぶ方向が変わる
デリバランス	斬り払い	165+70+77+84+91	×	○	×	×	両手に巨大な炎の剣を持ち、「剣で5回斬り払う→剣を振り上げて炎を噴出させる→空中から急降下して地面に爆発を起こす」と行動する
	振り上げ	20×3回	○受	○	×	×	
	炎	98	●受	×	×	×	
	爆発	275	○受	×	×	×	
フロストボルト		各92	×	×	○崩	×	相手の位置と各所に氷塊や雷をつぎつぎと落とす
エターナルダークネス		26×2回+133	○受	×	×	×	闇の波動を横並びでつぎつぎと放つ

INDEX

アルテマ　BOSS

アルテマ・プライム

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	40 FF 83	14660256 FF 34599981	──	P.325

出現場所
●オリジン
（Ⅷ-6 オリジン）



バトルの流れ

フェーズ1　──

◆各種イベントが8回連続で発生し、バトルが終了する。なお、召喚獣イフリート、召喚獣フェニックス、召喚獣バハムート（以下、味方側）はHPを共有する

攻撃イベント　4秒以内に□

成功 アルテマ・プライムに「最大HPの1.4%」のダメージ＋味方側に「最大HPの9%」のダメージ

失敗 味方側に合計で「最大HPの21%」のダメージ

攻撃イベント　4秒以内に□

成功 味方側に「最大HPの9.5%」のダメージ

失敗 味方側に合計で「最大HPの22.5%」のダメージ

攻撃イベント　4秒以内に□

成功 アルテマ・プライムに「最大HPの1.55%」のダメージ

失敗 アルテマ・プライムに「最大HPの0.1%」のダメージ

※この直後、味方側が合計で「最大HPの37.5%」のダメージを受ける

回避イベント　4秒以内にR1

成功 アルテマ・プライムに「最大HPの1.45%」のダメージ

失敗 味方側に「最大HPの16%」のダメージ

攻撃イベント　4秒以内に□

成功 アルテマ・プライムに合計で「最大HPの1.85%」のダメージ

失敗 アルテマ・プライムに合計で「最大HPの0.35%」のダメージ

攻撃イベント　4秒以内に□

成功 アルテマ・プライムに「最大HPの1.9%」のダメージ

失敗 アルテマ・プライムに「最大HPの0.2%」のダメージ

攻撃イベント　4秒以内に□

成功 アルテマ・プライムに合計で「最大HPの1.85%」のダメージ

失敗 アルテマ・プライムに合計で「最大HPの0.35%」のダメージ

競り合いイベント　□×30回

成功 味方側が『トライディザスター』を使う

バトル終了





アルテマ　BOSS

アルテマ（2回目）

基本データ

レベル	HP	ウィル	報酬
40 FF 83	129355 FF 305293	86486 FF 204114	――

出現場所　●オリジン（Ⅷ-7 最後の戦い）



特徴的な性質

- 瞬間移動した直後に攻撃をくり出すことが多い

バトルの流れ

フェーズ1　残りHP71％まで

- 残りHPが71％以下になると、威圧して相手をひるませ、フェーズ2へ移行する

フェーズ2　残りHPゼロまで

- 最初に「次元切断」→各種の近接攻撃→「アルテマ」」と行動し、以降も定期的に同じことを行なう（近接攻撃のかわりに「スマイト」、「アルテマ」のかわりに「フレア」か「ホーリー」か「メテオ」を使うこともある）
- 「スライドショット」を使うようになる。また、ひるんだりテイクダウンから回復したりした直後に、威圧で周囲の相手をひるませるようになる
- 残りHPがゼロになると、競り合いイベントが発生したあと、クライヴがイフリート・リズンに顕現し、アルテマ・リズンとのバトルへ移行する（→P.582）

競り合いイベント　◉×30回

成功 クライヴがイフリート・リズンに顕現する

バトル移行

主要アクションデータ

名前							備考
ハイエーテルパルス	衝撃波	105	○受	×	▲	×	力をためつつ周辺の6ヵ所に魔法円を描き、自分の周囲に衝撃波を発生させつつ、魔法円から巨大な剣を突き上げる
	剣	85	○受	×	○	×	
突進		100	○受	○	△崩	×	炎を身にまとって低空飛行で突進する
ハイジャンプ		35+50	○受	×	○	×	上空に跳び上がり、相手の位置に落下して周囲に爆発を起こす
ハイエーテルショット		各25	×	×	▲	○	頭上から相手の周辺めがけて光弾を10発飛ばす
スライドショット		20×7回	×	×	△	○	相手の周囲を旋回するように飛びながら、光弾を7発飛ばす
次元切断		72	×	×	○	×	相手の足元の地面に次元の裂け目を生じさせて、裂け目から炎を噴出させる
フレア	火球	各40	×	×	○	×	相手の周囲に5つの火球を出現させる。火球は中央へ集合するように移動し、集合後に大爆発を起こす
	大爆発	155	○受	×	×	×	
ホーリー	太い光柱	165	○受	×	×	×	相手の位置にクリスタルを、その周囲10ヵ所に光る結晶を出現させたのち、クリスタルの位置に太い光の柱を、結晶の外側に細い光の柱をつぎつぎと発生させる
	細い光柱	120	○受	×	△崩	×	
アルテマ	威圧	――	×	×	×全	×	「威圧して周囲の相手をひるませる→力をためながら相手を引き寄せる→魔法の光を周囲に放つ」と行動する
	最後以外	各17	×	×	×	×	
	最後	110	○受	×	×	×	
メテオ	最後以外	各15	×	×	×	×	相手の位置とその周囲に隕石をつぎつぎと落とす。隕石は攻撃能力を持たないが、地面に落ちるとゆっくり広がる爆炎を発生させる。威力は爆炎ひとつあたりのもの
	最後	30	○受	×	×	×	
スマイト	波動	35	○受	×	△	×	相手の近くへ瞬間移動して波動を放つ。ヒットしたら、空中に瞬間移動して波動による攻撃を追加で行なう
	追加	12×4回+50	○受	×	△	×	

アルテマ　BOSS

アルテマ・リズン

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	40 FF 83	16419450 FF 34101660	57656 FF 119746	―

出現場所　●オリジン（MD-7 最後の戦い）



特徴的な性質

- 瞬間移動した直後に攻撃をくり出すことが多い
- ひるんだ直後に『アンティストロフィ』を使う
- テイクダウンから回復した直後に『ラプチャー』を使う
- 『アンティストロフィ』『ラプチャー』の動作中は、受けるダメージ量が1.1倍に増えるが、『ラプチャー』の動作中のみウィルが減少しなくなる

バトルの流れ

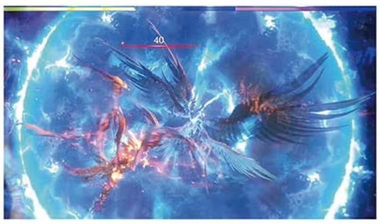
フェーズ1　残りHP56%まで

※このバトルでは、イフリート・リズンを操作する

- 残りHPが89%以下になると、「各種の近接攻撃→『オーレオラ』→『スマイト』」と行動するようになる（近接攻撃のかわりに『連続魔』を使うこともあるほか、残りHPが83%以下になると『オーレオラ』の直前か直後に『ステラージストン』を使用する）
- 残りHPが56%以下になると、一時的に姿を消し、フェーズ2へ移行する

フェーズ2　「PRESS THE ATTACK」が終わるまで

- 最初に『煉獄の火炎の構え』を使って「PRESS THE ATTACK」が発生したあと、フェーズ3へ移行する



PRESS THE ATTACK

成功条件：約130秒以内に『煉獄の火炎の構え』のゲージをゼロにする。ゲージの量は、SF 7137000、AF 10248000、FF 22570000、UM 18056000

成功 アルテマ・リズンが『煉獄の火炎の構え』を中断されてテイクダウンする

失敗 アルテマ・リズンが『煉獄の火炎』を使う

フェーズ3　残りHPゼロまで

- 『パルサー』を使うようになる
- 左記の「残りHPが89%以下になると行なうようになる行動」に『ディマカイロス』が追加される（使用タイミングは各種の近接攻撃か『連続魔』の直後）
- 残りHPがゼロになると、クライヴの顕現が解け、アルテマリアスとのバトルへ移行する（→P.584）

バトル移行



FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法			備考
				パリィ	ガード	かき消し	
火炎突進	突進	13	×	×	○	×	身体に炎をまとって突進したあと、周囲をまわりながら飛んでいく12発の火球を放つ
	火球	6×12回	×	×	○	×	
連続魔	光弾	各3	×	×	○	×	「光弾をばらまく→画面左方向へ移動して火球を飛ばす」か「火球を飛ばす→画面右方向へ移動して光弾をばらまく」と行動する。光弾と火球は相手を追って飛ぶ
	火球	25	×	×	○	×	
スマイト		5×5回+30	×	×	○	×	相手の背後へ瞬間移動して波動を放つ
オーレオラ	衝撃波	12	×	×	○	×	自分の周囲に衝撃波を放ったあと、広範囲に広がっていく光の輪を4回発生させる
	光の輪	25×4回	×	×	○	×	
ステラージストン		各35	×	×	○	×	左右に波動を放ちながら、左回転または右回転する
アンティストロフィ		5×3回+30	×	×	○	×	瞬間移動したあと、前方の広範囲に波動を放つことを3回行なう。威力は波動1回あたりのもの
ラプチャー		5×10回+45	×	×	○	×	魔法の光を自分の周囲のとても広い範囲に放つ
煉獄の火炎の構え	威圧	―	×	×	×全	×	魔法障壁に身を包んで『煉獄の火炎』の使用準備を行ないつつ、「威圧でひるませる→『オーレオラ』の光の輪を4回放つ→周囲に6発の火球を放つ×3回→『ステラージストン』→威圧でひるませる→『連続魔』の光弾を3回放つ→『ステラージストン』→周囲に火球を合計10発放つ×3回→『ステラージストン』→威圧でひるませる→『パルサー』→周囲に12発の火球を放つ→『ステラージストン』→周囲に12発の火球を放つ→『ステラージストン』」と行動する(火球以外のデータは各アクションを参照)
	火球	各13	×	×	○	×	
煉獄の火炎		50×10回+100	×	×	×全	×	空間全域に炎の奔流を放つ。この攻撃を無敵状態ですり抜けることはできない
パルサー	光	各13	×	×	○	×	光で身を包み、8方向に放つ波動で全方位をなぎ払う
	波動	各35	×	×	○	×	
ディマカイロス	分割前	各19	×	×	○	×	「両手から正面に波動を放つ→腕を横に広げて波動を2分割しつつ側面までの範囲をなぎ払う」と行動する
	分割後	35	×	×	○	×	

攻略のポイント vsアルテマ(2回目)/アルテマ・リズン/アルテマリアス

- アルテマ(2回目)とアルテマリアスとのバトルでは、敵から攻撃されているあいだは回避を優先し、『カタクリズム』『セヴァランス』『フレア』『ホーリー』『アルテマ』『メテオ』の動作終了時のスキにコンボなどを当てるのが比較的安全。『フレア』は集まってくる火球のすき間を抜けて外側に逃げれば、『メテオ』は少しずつ広がる爆炎のフチ沿いをまわるように走ればかわしやすい
- アルテマ・リズンは、『火炎突進』『スマイト』『パルサー』の動作の終わりぎわにかならずスキを見せるので、そのときにコンボから『バックドラフト』までを当てていく。少し離れていても、『ライトスピード』で近寄って攻撃すればOK
- アルテマ・リズンの『煉獄の火炎の構え』の最中は、敵の攻撃をドッジでかわしたり『ブリムストーン』で防いだりしつつ、その合間に積極的に攻める



←アルテマ(2回目)とアルテマリアスの攻撃はガード可能なものが多いため、タイタンのフィートで防ぎつつ、防げない攻撃のみをかわすことに集中するのもひとつの手。



➡『火炎突進』の最後に放たれる12発の火球は、発射直後は火球同士が密集していて避けにくいが、少し待てばすき間が広がり、あいだを抜けて敵に接近しやすくなる。

アルテマ　BOSS

アルテマリアス

基本データ	レベル	HP	ウィル	報酬
	40 FF 83	402438 FF 949803	64864 FF 153086	—

※リミットブレイク中のウィルは「90090 FF 212620」、リミットブレイク解除後のウィルは「54054 FF 127572」

出現場所　●オリジン（VII-7 最後の戦い）



特徴的な性質

- 瞬間移動した直後に攻撃をくり出すことが多い
- フェーズ1～3では、「特定の召喚獣の力を用いたような攻撃」を使用する。どの召喚獣の力を用いるかは、フェーズごとに異なる（「バトルの流れ」を参照）
- フェーズ1～3では、ひるんだりテイクダウンから回復したりした直後に、威圧して周囲の相手をひるませる（フェーズ3では、つづけて『創世の火炎』を使う）
- フェーズ1では、近接攻撃を即座に弾き返して、何らかの攻撃で反撃することがある
- フェーズ2では、相手が近くにいると、冷気のドームを発生させつつ瞬間移動することがある。冷気のドームに攻撃能力はないが、接触中の相手の移動速度を下げる
- フェーズ3移行時にリミットブレイクを発動し、フェーズ4移行時にそれが解除される。リミットブレイク発動時と解除時には、ウィルの最大値が変化したうえで全回復する
- フェーズ4でうずくまっているときは、受けるダメージ量が1.05倍に増える



バトルの流れ

フェーズ1　残りHP78%まで

- このフェーズのみ、「召喚獣ガルーダ、ラムウ、タイタンの力を用いたような攻撃」を使う
- 残りHPが93%以下になると、威圧で周囲の相手をひるませたあと、「召喚獣の力を用いたような攻撃」を多用しはじめる
- 残りHPが78%以下になると、競り合いイベントが3回連続で発生し、フェーズ2へ移行する

競り合いイベント　◙×10回→◙×15回→◙×20回

成功 アルテマリアスに合計で「最大HPの3.08%」のダメージ+ウィルが合計で「最大値の3%」減少

フェーズ2　残りHP54%まで

- このフェーズのみ、「召喚獣シヴァ、バハムート、オーディンの力を用いたような攻撃」を使う
- 残りHPが54%以下になると、威圧して周囲の相手をひるませたあとに競り合いイベントが3回連続で発生し、アルテマリアスがリミットブレイクを発動して、フェーズ3へ移行する

競り合いイベント　◙×10回→◙×15回→◙×20回

成功 アルテマリアスに合計で「最大HPの3.05%」のダメージ

フェーズ3　残りHP16%まで

- このフェーズのみ、「召喚獣フェニックスの力を用いたような攻撃」を使う
- 残りHPが16%以下になると、威圧して周囲の相手をひるませたあとに競り合いイベントが発生し、アルテマリアスのリミットブレイクが解除されて、フェーズ4へ移行する

競り合いイベント　◙×20回

成功 アルテマリアスに合計で「最大HPの1.7%」のダメージ+クライヴのHPが全回復

フェーズ4　残りHPゼロまで

- 各種の近接攻撃と『突進』『ハイエーテルショット』のみを使い、使用直後に約5秒間うずくまるようになる
- ひるんだ直後とテイクダウンから回復した直後に『アルテマ』を使おうとするが、すぐに中断して約12秒間うずくまる
- 残りHPがゼロになると、競り合いイベントが発生し、バトルが終了する

競り合いイベント　◙×30回

成功 アルテマリアスに999999のダメージ

バトル終了

主要アクションデータ

名前		威力	転倒	防ぐ方法 パリィ	防ぐ方法 ガード	防ぐ方法 かき消し	備考
ハイエーテルパルス	衝撃波	105	○受	×	△	×	力をためつつ周辺(フェーズ3では周辺の広い範囲)に魔法円を描き、自分の周囲に衝撃波を発生させつつ、魔法円から巨大な剣を突き上げる
	剣	85	○受	×	○	×	
突進	突進	100	○受	○	△崩	×	炎を身にまとって低空飛行で突進する。フェーズ3では、突進中に左右の地面に光の裂け目を残し、突進終了直後に裂け目に沿って波動を発生させる
	波動	各89	○受	×	△	×	
ハイジャンプ	[illegible]	35+50	○受	×	○	×	上空に跳び上がり、相手の位置に落下して周囲に爆発を起こす。フェーズ3では、地面に広がる衝撃波も発生させる
	衝撃波	100	○受	×	○	×	
ハイエーテルショット		各25	×	×	△	○	頭上から相手の周辺めがけて光弾を10発(フェーズ4では5発)飛ばす
スライドショット		各20	×	×	△	○	相手の周囲を旋回するように飛びながら、光弾を7発(フェーズ3では15発)飛ばす
次元切断		各72	×	×	○	×	相手の足元の地面に次元の裂け目を生じさせて(フェーズ3では3回生じさせて)、裂け目から炎を噴出させる
ユーロクルドン	ツメ	各30	×	×	○	×	前方に向けて多数のツメをつぎつぎと落下させ、最後に巨大なツメをたたきつける
	巨大ツメ	103	○受	×	○	×	
ディヴァインエンブレイス		——	○	×	×	×	ツメを正面に飛ばす。ヒットして相手をつかんだ場合は、目の前に引き寄せる
フルメンフルガー		95	○受	×	×	×	雷の槍を頭上に投げて、相手の位置と各所に落とす。槍は攻撃能力を持たないが、約5秒後に周囲へ放電する
カタクリズム	腕	45	×	×	△崩	×	巨大な腕を地面にたたきつけて周囲に爆発を起こし、その外側に岩を2回隆起させる
	爆発	50	○受	×	○崩	×	
	岩	50+75	○受	×	○崩	×	
ボレアルラプソディ		各92	×	×	○	×	相手の位置と各所に巨大な氷塊をつぎつぎと降らせる
スマイト	波動	9×2回+38×2回	○受	×	△	×	相手の背後へ瞬間移動して波動を放つ。ヒットしたら、空中に瞬間移動して波動による攻撃を追加で行なう
	追加	9×6回+50	○受	×	△	×	
セヴァランス		各124	○受	×	×	×	足場全体に光の線を発生させたあと、剣を振り、光の線に沿って無数の剣閃で切り裂く
エクサフレア	光線	各72	×	×	△崩	×	光線で前方の地面を横方向に2回なぎ払い、なぎ払った軌跡上に爆発を起こす
	爆発	各116	○受	×	×	×	
アッシュ	炎の弾	各6	×	×	△	○	相手を追う炎の弾を多数飛ばしたあと、全身に炎をまとって急降下し、着地時に火柱を発生させる
	火柱	92	○受	×	△崩	×	
エンピロシス	飛翔時	7×2回	○受	×	△崩	×	周囲の相手を引き寄せながら力をためて上空へ跳び上がり、「上昇攻撃→下降攻撃」とくり出す。飛翔時の攻撃がヒットしなかった場合は、着地時に爆発と地面に広がる衝撃波を発生させる
	上昇攻撃	4×3回+45×2回	○受	×	×	×	
	下降攻撃	7×6回+52×2回	○受	×	×	×	
	[illegible]	105	○受	×	△崩	×	
	衝撃波	98	○受	×	△	×	
フレア	火球	各40	×	×	○	×	相手の周囲に5つの火球を出現させる。火球は中央へ集合するように移動し、集合後に大爆発を起こす
	大爆発	155	○受	×	×	×	
ホーリー	太い光柱	165	○受	×	×	×	相手の位置にクリスタルを、その周囲10ヵ所に光る結晶を出現させたのち、クリスタルの位置に太い光の柱を、結晶の外側に細い光の柱をつぎつぎと発生させる
	細い光柱	120	○受	×	△崩	×	
メテオ	最後以外	各15	×	×	×	×	相手の位置とその周囲に隕石をつぎつぎと落とす。隕石は攻撃能力を持たないが、地面に落ちるとゆっくり広がる爆炎を発生させる。威力は爆炎ひとつあたりのもの
	最後	30	○受	×	×	×	
アルテマ	威圧	——	×	×	×全	×	「威圧して周囲の相手をひるませる→力をためながら相手を引き寄せる→魔法の光を周囲に放つ」と行動する
	最後以外	各17	×	×	×	×	
	最後	110	○受	×	×	×	
創世の火炎	火球	各35	×	×	△崩	×	上空から巨大な火球を落とす。火球は相手を追って落下したあと地面に埋まり、直後に大きな爆発と相手をひるませる突風を起こす。さらに、相手の足元や地面の各所から長時間にわたってつぎつぎと火柱を噴出させる
	爆発	14×11回+210	○受	×	×	×	
	[illegible]	——	×	×	×全	×	
	[illegible]	各101	○受	×	○	×	

ミュージックディレクター&メインコンポーザー

祖堅正慶

Masayoshi Soken

代表作 FFXIV、劇空間プロ野球、ドラッグ オン ドラグーン3、フロントミッション 5、『ロード オブ ヴァーミリオン』シリーズ、ナナシ ノ ゲエム、マリオバスケ3on3(発売元：任天堂)

Q 本作の楽曲全体のコンセプトを教えてください。

A ダークファンタジーの王道をド直球につらぬく！

Q 本作の制作において一番こだわった点は？

A ゲーム体験をよりいっそう盛り上げるために何をすればいいかを考えて、「フェーズごとに展開していく楽曲の制作と、そのエンジニアリング(録音機材を操作しながら音全体のバランスを整える作業)」「周囲の地形、設置物などの素材、状況をリアルタイムに探知して音響補正と反射音を生成するシステムの構築」「モーションに応じて効果音を自動で鳴らすシステム作り」など、楽曲の制作以外にもいろいろやってみました。ただ、なんだかんだで一番大変だったのは、まったくスケジュールに余裕がないのにガンガン差しこまれた、宣伝関連の多数のこまかなお仕事です！

Q 本作に参加したコンポーザーそれぞれの作風をひとことで表すと？

A 石川君(石川大樹氏)：ラッパが「テケテケテー！」って鳴ってそうな曲の発注がきたら、とりあえずまかせておけば仕上げる人
今村君(今村貴文氏)：バッキバキのピッチピチな曲の発注がきたら、とりあえずまかせておけばノリで仕上げてくる人
矢崎さん(矢崎早彩氏)：ピアノ1本で泣かせてくれという曲の発注がきたら、マジで泣けるアレンジを仕上げてくる人
ジャスティン(フリーデン・ジャスティン氏)：おどろおどろしいネットリとした曲の発注がきたら、とりあえずまかせておけばやっつけてくれる人

Q 場面転換に合わせてシームレスに楽曲が変化する仕組みを構築するうえで大変だったことは？

A この仕組みについて、これまでにいろいろなメディアにて言葉や文字で説明しようと試みましたが、1回もうまく解説できていません。どんなところが大変なのかという説明も、きっと文字では伝わらない気がするので、視点を変えて「大変か大変じゃないか」を述べます。この仕組みに沿った曲と通常の曲をくらべると、前者のほうが考慮する要素と必要になる音のパーツがはるかに多く、作るのが非常に面倒で、さらに実装にも果てしなく時間がかかり、クッソ大変なんです。それでも、やるだけの価値があると判断してチャレンジしました。実際、仕上がったものをプレイして聴いたときは「おおぉ」となりました！

Q プロデューサーから受けて印象的だった指示は？

A 戦闘BGMの参考イメージ用として例示された曲のラインナップに、古典的なクラシック曲が意外なほど多かったことですね。「あ、バッキバキな感じにはしないんだ〜。そうきたか……」という印象を受けました。

Q 今回の作品でもっとも聴いてほしいところは？

A 本作には、「ジルのテーマ」「ジョシュアのテーマ」や「ザンブレクのテーマ」「ロザリアのテーマ」のように、キャラクターや土地にひもづいたテーマ曲が存在しますが、それぞれの曲は場面ごとのゲーム体験に応じたアレンジで流れるようになっています。「あ、このメロディーは、もしかして……」といったように、音楽から『FFXVI』の世界やキャラクターに思いを馳せていただけると、サウンド屋としてはうれしいです！

自分だけが知っている本作の秘密

隠れ家にいるモーグリのネクタール様なんですが、開発初期のころは、プカプカ浮いている音や専用の「クポォ……」という気の抜けたボイスが、かなり広範囲に聞こえていました。オットーと深刻な話をしているのに、アイツが近くで鳴いているもんだから、世界が終末に向かっていても、わりと楽しげな雰囲気でしたね。



コンポーザー

今村貴文

Takafumi Imamura

代表作 FFVII リメイク、FFXIV

Q ご自身が担当した作業内容を教えてください。

A BGMの制作や実装、音量調整などをしています。カットシーンや召喚獣合戦などは、効果音と環境音のバランスを見ながら、1個1個チェックしてBGMの音量を調整しました。じつはゲーム内の主要なカットシーンは、曲が鳴りはじめるタイミングはもちろん、曲が流れているあいだの音量も、シーンの演出に合わせてこまかく変化させています。

Q ほかのコンポーザーの曲との差別化は意識していましたか？

A 本作のコンセプトが「ダークファンタジー」かつ中世ヨーロッパの雰囲気ということで、オーケストラ曲を主軸に、多くの作曲家によって楽曲が作られています。そのうえで「ひとりぐらいちょっとちがう路線の曲を書いても許されるかなぁ」と思い、いろいろな曲風にチャレンジしました。

Q 今回の楽曲のなかで自分らしさ全開なものを選ぶとすると、どの曲ですか？

A トランスグレサー・ティフォン戦の最終フェーズの曲と、クライヴたちの隠れ家の曲です。ティフォン戦の曲に関しては、制作するにあたって祖堅から「バキバキなものを好きなように書いてくれ」とだけ言われたので、ああいった曲調になりました。クライヴたちの隠れ家の曲は、BGM制作も中盤に差し掛かったころ、それまでに作ったものを聴き直したときに、「ダークファンタジーを突き詰めているけど、癒しも必要なんじゃないか？　というか自分が癒されたい！」と思って制作しています。いくつかの曲は自分でギターを弾きましたが、この曲は癒しのパワーを込めながら演奏しました。

自分だけが知っている 本作の秘密

ゲームの終盤で行けるミスト島のBGMは、もともとは幼少期のクライヴとジルがベランダで会話するカットシーンのために作ったものでした。それが変更になり、一度は隠れ家のクライヴの私室で流れることになったのですが、さらに変更されてミスト島に落ち着いたという紆余曲折ソングです。

コンポーザー

石川大樹

Daiki Ishikawa

代表作 FFVII リメイク、FFXIV

Q ご自身が担当した作業内容を教えてください。

A BGMの制作、BGM演出の策定、サウンドの実装、バグ対応などです。BGM制作に関しては、ステージやカットシーン、バトルの曲などを担当しており、オーケストラサウンドを軸として、さまざまな楽曲の作編曲を行ないました。

Q 曲作りにおいて一番こだわった点はどこですか？

A 「ゲームのおもしろさをBGMによって引き出せているかどうか」という点に、とくにこだわっています。音楽単体として良いだけではなく、実際にゲームをプレイしてもらうときのことを考えながら、楽曲を制作しました。

Q これまでのFF作品の曲を参考にした点や、逆に変えようと考えていた点はありますか？

A 中ボス戦の楽曲（「強敵との戦い」）は、イントロに歴代FF作品のバトル曲でおなじみのフレーズを入れたり、植松さん（植松伸夫氏）の楽曲でよく使われる「四度堆積の和音」を取り入れたりして、"FFのナンバリング作品感"を表現しました。FFシリーズが積み上げてきたサウンドを踏襲しつつ、挑戦できるところは挑戦しようと意識しています。

Q 今回の楽曲のなかで自分らしさ全開なものを選ぶとすると、どの曲ですか？

A クリスタル自治領の後半で流れる、フェニックスとバハムートが登場するときのBGMです。自分が好きなドラマチックな展開のオーケストラサウンドを、ストーリー展開に合う形で制作できて、個人的にうれしく思っています。もともと趣味でオーケストラに参加して楽器を演奏しており、そういった経験も楽曲制作に活きているかもしれません。

自分だけが知っている 本作の秘密

フェニックスゲートでロザリア軍が宴会を行なう場面では、酔っ払った兵士たちがロザリア公国軍歌を歌いますが、この曲の日本語版はサウンド部の有志で歌いました。在宅勤務の環境で、各自が「マジメバージョン」「酔っ払いバージョン」などを歌い分け、それらを重ね合わせて合唱しているような作りにしています。

CHAPTER 7

マップ

MAP

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA



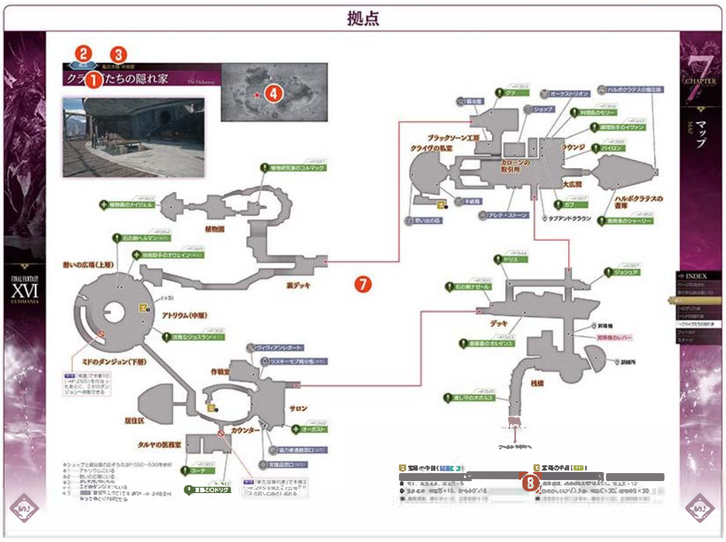
マップファイル

この章では、ヴァリスゼア各地のマップを紹介していく。ステージについては宝箱などの位置だけでなく敵の出現場所も掲載しているので、『アレテ・ストーン』のアーケードモードでも役立つはずだ。

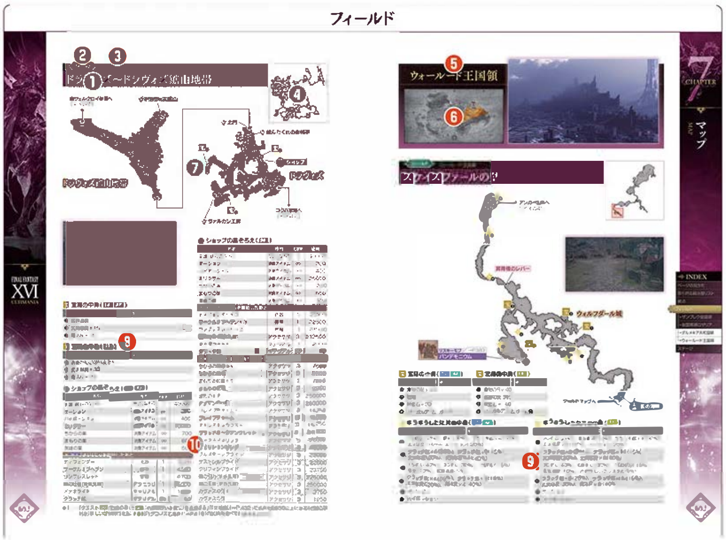
マップページの見かた

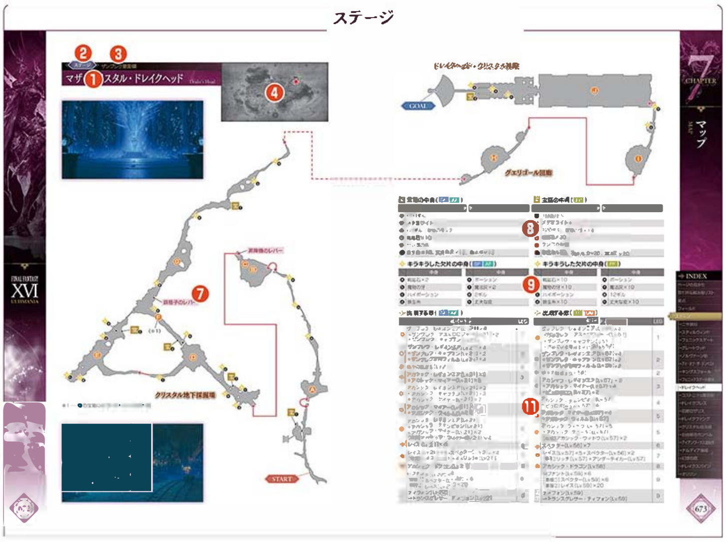
※基本的にシナリオの進行に沿った順で、拠点、フィールド、ステージごとに分けて掲載

拠点



フィールド





❶場所の名前

❷場所の種別

❸その場所が属する地域や都市の名前

❹その場所の位置

❺地域の名前

❻その地域がある位置

❼マップ……その場所のマップ。マップ内の記号の意味は下記を参照。

❽宝箱の中身……その場所にある宝箱の中身(プレイモードごとに分けて記載)。❶などの番号は❼「マップ」内のものと対応している。なお、『アレテ・ストーン』のアーケードモードでは、すべての宝箱が出現しない。

❾キラキラした欠片の中身……その場所にあるキラキラした欠片の中身(プレイモードごとに分けて記載)。ⓐなどの記号は❼「マップ」内のものと対応している。確率が併記されている場合は、その確率に沿って選ばれたいずれかひとつを入手可能。なお、キラキラした欠片は、別のフィールドやステージへ移動したあとに再出現するほか、フィールドのものは30分経過することでも再出現する。また、『アレテ・ストーン』のアーケードモードでは、すべてのキラキラした欠片が出現しない。

❿ショップの品ぞろえ……その場所で売っている商品と在庫数(プレイモードごとに分けて記載)。在庫数はショップごとにカウントされている。なお、隠れ家で利用できるショップ(カローンの取引所)と鍛冶屋(ブラックソーン工房)の品ぞろえは、P.592~599を参照。

⓫出現する敵……そのステージに出現する敵の種類や数(プレイモードや難易度ごとに分けて記載)。「LEG」は『アレテ・ストーン』のアーケードモードで訪れた場合のLEG(→P.390)を示す。記号は❼「マップ」内のものと対応しており、「ー」は戦う場所のマップが掲載されていない(目的地に到達したあと別の場所へ移動してバトルになる)ことを示す。

マップ内の記号の見かた

…マップ同士のつながり

…イベントシーンなどで自動的に移動するルート

漆黒の森 …場所の名前。複数の場所が混在している場合にのみ記載している

不死鳥の庭園 …区画の名前

貯水池 …スポットの名前

ショップ …施設およびサブイベント

→P.363 ヨーテ …クエストの依頼者。メインストーリーの途中でかならず受注するクエストについては省略しているので、204~325ページを参照してほしい

漆黒の森 …オベリスク

…リスキーモブ(→P.372)

宝❶ …宝箱の位置。❶などの番号は❽「宝箱の中身」の表と対応している

ⓐ …キラキラした欠片の位置。ⓐなどの記号は❾「キラキラした欠片の中身」の表と対応している

Ⓐ …出現する敵。記号は⓫「出現する敵」の表と対応している

…ハシゴ

…通行不能の場所

START …ステージのスタート地点

GOAL …ステージの目的先。そこへたどり着いてバトルに勝利すればステージクリアとなる

カローンの取引所の品ぞろえ

※クリスタル自治領やマザークリスタル・ドレイクスパインで利用できる「グツの出張商店」も同じ品ぞろえになっており、在庫数が共有されている

ストーリーフォーカス／アクションフォーカス				
名前	種別	在庫数	価格	購入できるようになる時期
ブロードソード	武器	1	500	(最初から)
ロングソード	武器	1	700	Ⅱ-2「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと
バスタードソード	武器	1	1000	Ⅱ-7「嵐の兆し」でガブと合流したあと
大地の剣	武器	1	1500	Ⅲ-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと
プラチナソード	武器	1	2000	Ⅴ-1「決断」を開始したあと
エンハンスソード	武器	1	2500	Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと
ダイヤソード	武器	1	3000	Ⅵ-3「慟哭の空」でホワイトドラゴンを倒したあと
ルーンブレイド	武器	1	4000	Ⅶ-4「小さな希望」を開始したあと
ディフェンダー	武器	1	5000	Ⅷ-5「魔都騒乱」でアカシアの群れを倒したあと
アイアンベルト	腰帯	1	400	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと
ウルフサッシュ	腰帯	1	630	Ⅱ-2「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと
ダークサッシュ	腰帯	1	950	Ⅱ-7「嵐の兆し」でガブと合流したあと
ゴールドワークサッシュ	腰帯	1	1450	Ⅲ-1「重い枷」を開始したあと
プラチナベルト	腰帯	1	1980	Ⅴ-1「決断」を開始したあと
ハンターズウェストクロス	腰帯	1	2250	Ⅴ-3「帰還」でミドと話したあと
シルクサッシュ	腰帯	1	2900	Ⅵ-3「慟哭の空」でホワイトドラゴンを倒したあと
ルーンベルト	腰帯	1	3600	Ⅶ-4「小さな希望」を開始したあと
サークルオブヘブン	腰帯	1	4500	Ⅷ-5「魔都騒乱」でアカシアの群れを倒したあと
アイアンリスト	腕輪	1	400	(最初から)
トラベラーズボンズ	腕輪	1	680	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと
スチールクラウン	腕輪	1	950	Ⅱ-7「嵐の兆し」でガブと合流したあと
バトルチェイン	腕輪	1	1350	Ⅲ-1「重い枷」を開始したあと
プラチナカノン	腕輪	1	1800	Ⅴ-1「決断」を開始したあと
ハンターズアームクロス	腕輪	1	2450	Ⅴ-1「帰還」でミドと話したあと
ダイヤアームレット	腕輪	1	2700	Ⅵ-3「慟哭の空」でホワイトドラゴンを倒したあと
ルーンクレセント	腕輪	1	3800	Ⅶ-4「小さな希望」を開始したあと
サンブレスレット	腕輪	1	4700	Ⅷ-5「魔都騒乱」でアカシアの群れを倒したあと
風の吐息《ルックスガンビット》	アクセサリ	1	11000	Ⅲ-1「重い枷」を開始したあと
火の吐息《ヒートウェイヴ》	アクセサリ	1	10000	Ⅲ-7「傾く世界で」でシドの私室に入ったあと
チャネラーイヤリング	アクセサリ	1	20000	Ⅱ-2「新たな隠れ家」を開始したあと
紅の房飾り	アクセサリ	1	26000	Ⅱ-2「新たな隠れ家」を開始したあと
蒼の房飾り	アクセサリ	1	24000	Ⅱ-2「新たな隠れ家」を開始したあと
古き教えの書《黄金の契約》	アクセサリ	1	5000	Ⅱ-2「新たな隠れ家」を開始したあと
古き教えの書《天動と幸福》	アクセサリ	1	5500	Ⅳ-2「新たな隠れ家」を開始したあと
古き教えの書《戦術の応報》	アクセサリ	1	15000	Ⅱ-2「新たな隠れ家」を開始したあと
メテオライト	マテリアル	10	1000	Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと
デザートローズ	マテリアル	∞	40	Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと
ヴァレーアカネ	マテリアル	∞	20	Ⅴ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと
茨貝の殻	マテリアル	∞	30	Ⅴ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと
戦鉱石	マテリアル	∞	40	Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと
魔物の牙	マテリアル	∞	40	Ⅴ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと
鉄生糸	マテリアル	∞	40	Ⅱ-2「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと
丈夫な皮	マテリアル	∞	40	Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと
魔法灰	マテリアル	∞	40	Ⅴ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと
クラッチ鉱	マテリアル	∞	50	Ⅷ-4「魔都への道」を開始したあと
楽譜《森林浴》	だいじなもの	1	40000	Ⅱ-2「新たな隠れ家」を開始したあと
楽譜《霧の中で》	だいじなもの	1	40000	Ⅱ-2「新たな隠れ家」を開始したあと
楽譜《ある日の夜》	だいじなもの	1	20000	Ⅶ-1「鳴動する世界」を開始したあと

名前	種別	在庫数	価格	購入できるようになる時期
楽譜《ザンブレクで憩う》	だいじなもの	1	40000	Ⅶ-4「魔都への道」を開始したあと
ポーション	消費アイテム	∞	200	(最初から)
ハイポーション	消費アイテム	∞	400	(最初から)
まもりの薬	消費アイテム	∞	600	(最初から)
ちからの薬	消費アイテム	∞	700	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと
英雄の薬	消費アイテム	∞	500	Ⅱ-2「傾く世界で」でシドの私室に入ったあと
エリクサー	消費アイテム	∞	10000	Ⅱ-2「新たな隠れ家」を開始したあと
ラストエリクサー	消費アイテム	1	20000	Ⅶ-1「鳴動する世界」を開始したあと

ファイナルファンタジーチャレンジ

名前	種別	在庫数	価格	購入できるようになる時期
ブロードソード+3	武器	1	2500	(最初から)
ロングソード+3	武器	1	3500	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと
バスタードソード+3	武器	1	5000	Ⅱ-2「嵐の兆し」でガブと合流したあと
大地の剣+3	武器	1	7500	Ⅱ-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと
プラチナソード+3	武器	1	10000	Ⅴ-1「決断」を開始したあと
エンハンスソード+3	武器	1	12500	Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと
ダイヤソード+3	武器	1	15000	Ⅵ-3「慟哭の空」でホワイトドラゴンを倒したあと
ルーンブレイド+3	武器	1	20000	Ⅶ-4「小さな希望」を開始したあと
ディフェンダー+3	武器	1	25000	Ⅷ-5「魔都騒乱」でアカシアの群れを倒したあと
アイアンベルト+3	腰帯	1	2000	(最初から)
ウルフサッシュ+3	腰帯	1	3150	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと
ダークサッシュ+3	腰帯	1	4750	Ⅱ-2「嵐の兆し」でガブと合流したあと
ゴールドワークサッシュ+3	腰帯	1	7250	Ⅲ-1「重い枷」を開始したあと
プラチナベルト+3	腰帯	1	9900	Ⅴ-1「決断」を開始したあと
ハンターズウェストクロス+3	腰帯	1	11250	Ⅴ-1「帰還」でミドと話したあと
シルクサッシュ+3	腰帯	1	14500	Ⅵ-3「慟哭の空」でホワイトドラゴンを倒したあと
ルーンベルト+3	腰帯	1	18000	Ⅶ-4「小さな希望」を開始したあと
サークルオブヘブン+3	腰帯	1	22500	Ⅷ-5「魔都騒乱」でアカシアの群れを倒したあと
アイアンリスト+3	腕輪	1	2000	(最初から)
トラベラーズボンズ+3	腕輪	1	3400	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと
スチールクラウン+3	腕輪	1	4750	Ⅱ-2「嵐の兆し」でガブと合流したあと
バトルチェイン+3	腕輪	1	6750	Ⅲ-1「重い枷」を開始したあと
プラチナカノン+3	腕輪	1	9000	Ⅴ-1「決断」を開始したあと
ハンターズアームクロス+3	腕輪	1	12250	Ⅴ-3「帰還」でミドと話したあと
ダイヤアームレット+3	腕輪	1	13500	Ⅴ-1「慟哭の空」でホワイトドラゴンを倒したあと
ルーンクレセント+3	腕輪	1	19000	Ⅶ-4「小さな希望」を開始したあと
サンブレスレット+3	腕輪	1	23500	Ⅷ-5「魔都騒乱」でアカシアの群れを倒したあと
風の吐息《ルックスガンビット》	アクセサリ	3	27500	Ⅲ-1「重い枷」を開始したあと
火の吐息《ヒートウェイヴ》	アクセサリ	3	25000	Ⅲ-7「傾く世界で」でシドの私室に入ったあと
チャネラーイヤリング	アクセサリ	1	50000	Ⅱ-2「新たな隠れ家」を開始したあと
紅の房飾り	アクセサリ	3	65000	Ⅴ-1「新たな隠れ家」を開始したあと
蒼の房飾り	アクセサリ	3	60000	Ⅶ-6「新たな隠れ家」を開始したあと
古き教えの書《黄金の契約》	アクセサリ	3	12500	Ⅱ-2「新たな隠れ家」を開始したあと
古き教えの書《天動と幸福》	アクセサリ	3	13750	Ⅱ-2「新たな隠れ家」を開始したあと
古き教えの書《戦術の応報》	アクセサリ	3	37500	Ⅴ-1「新たな隠れ家」を開始したあと
クレリックメダリオン+	アクセサリ	3	12500	条件(※1)をすべて満たしたあと
クレリックメダリオン	アクセサリ	3	3750	条件(※1)をすべて満たしたあと
ハイクレリックメダリオン	アクセサリ	3	50000	条件(※1)をすべて満たしたあと
プライミングタリスマン	アクセサリ	3	75000	条件(※1)をすべて満たしたあと
ダイヤウルフアンクレット	アクセサリ	3	25000	条件(※1)をすべて満たしたあと
スウィフトショットリング	アクセサリ	3	62500	条件(※1)をすべて満たしたあと
竜王の慈悲	アクセサリ	3	145000	条件(※1)をすべて満たしたあと

※1……「クエスト 90「白銀の君」と 31「老師の想いを胸に」を達成する」「『支援品』(→P.432)で名声を2850以上にする(世間の評判を「新しい世界の灯火」にする)」「『クロノス石塔群』(→P.410)の試練をすべて踏破する」の3つ



取引所の品ぞろえ(ファイナルファンタジーチャレンジ)(つづき)

名前	種別	在庫数	価格	購入できるようになる時期
氷の宝珠《アイスエイジ》	アクセサリ	3	87500	条件(※1)をすべて満たしたあと
氷の吐息《アイスエイジ》	アクセサリ	3	85000	条件(※1)をすべて満たしたあと
氷の玉響《メズマライズ》	アクセサリ	3	75000	条件(※1)をすべて満たしたあと
氷の吐息《メズマライズ》	アクセサリ	3	82500	条件(※1)をすべて満たしたあと
氷の玉響《ライム》	アクセサリ	3	80000	条件(※1)をすべて満たしたあと
氷の玉響《ダイヤモンドダスト》	アクセサリ	3	250000	条件(※1)をすべて満たしたあと
女王の慈愛	アクセサリ	3	175000	条件(※1)をすべて満たしたあと
メテオライト+	マテリアル	10	2000	Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと
デザートローズ	マテリアル	∞	40	Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと
ヴァレーアカネ	マテリアル	∞	20	Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと
茨貝の殻	マテリアル	∞	30	Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと
戦鉱石	マテリアル	∞	40	Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと
魔物の牙	マテリアル	∞	40	Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと
鉄生糸	マテリアル	∞	40	Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと
丈夫な皮	マテリアル	∞	40	Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと
魔法灰	マテリアル	∞	40	Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと
クラッチ鉱	マテリアル	∞	50	Ⅶ-4「魔都への道」を開始したあと
楽譜《森林浴》	だいじなもの	1	40000	Ⅳ-2「新たな隠れ家」を開始したあと
楽譜《霧の中で》	だいじなもの	1	40000	Ⅳ-2「新たな隠れ家」を開始したあと
楽譜《ある日の夜》	だいじなもの	1	20000	Ⅶ-1「鳴動する世界」を開始したあと
楽譜《ザンブレクで憩う》	だいじなもの	1	40000	Ⅷ-4「魔都への道」を開始したあと
ポーション	消費アイテム	∞	200	(最初から)
ハイポーション	消費アイテム	∞	400	(最初から)
エリクサー	消費アイテム	∞	25000	(最初から)
ちからの薬	消費アイテム	∞	700	(最初から)
まもりの薬	消費アイテム	∞	600	(最初から)
英雄の薬	消費アイテム	∞	500	(最初から)
ラストエリクサー	消費アイテム	1	50000	Ⅶ-1「鳴動する世界」を開始したあと

※1……「クエスト 90「白銀の君」と 91「老師の想いを胸に」を達成する」「『支援品』(→P.432)で名声を2850以上にする(世間の評判を「新しい世界の灯火」にする)」「『クロノス石塔群』(→P.410)の試練をすべて踏破する」の3つ

ブラックソーン工房の品ぞろえ

※クリスタル自治領やマザークリスタル・ドレイクスパインで利用できる「グツの出張鍛冶屋」も同じ品ぞろえになっている

ストーリーフォーカス/アクションフォーカス			
名前	種別	作成・強化のリストに追加される時期	詳細
▼装備の作成			
ブロードソード+1	武器	(最初から)	P.443
ロングソード+1	武器	Ⅱ-2「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.443
バスタードソード+1	武器	Ⅱ-2「嵐の兆し」でガブと合流したあと	P.444
ストームクライ	武器	Ⅲ-1「重い枷」を開始したあと	P.447
大地の剣+1	武器	Ⅱ-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと	P.444
フレイムタン	武器	Ⅲ-7「傾く世界で」でシドの私室に入ったあと	P.447
レヴィンボルト	武器	Ⅱ-2「新たな隠れ家」を開始したあと	P.447
プラチナソード+1	武器	Ⅴ-1「決断」を開始したあと	P.444
グラインドストーン	武器	Ⅴ-1「帰還」でミドと話したあと	P.447
エンハンスソード+1	武器	Ⅴ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと	P.445
ダイヤソード+1	武器	Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと	P.445
ブライトバーン	武器	Ⅶ-1「鳴動する世界」を開始したあと	P.447
ルーンブレイド+1	武器	Ⅶ-4「小さな希望」を開始したあと	P.446

名前	種別	作成・強化のリストに追加される時期	詳細
アイスブランド	武器	Ⅶ-6「灰の大陸へ」を開始したあと	P.448
エヴァーダーク	武器	Ⅶ-6「魔都への道」を開始したあと	P.448
ディフェンダー＋1	武器	Ⅶ-6「オリジン」を開始したあと	P.446
エクスカリバー	武器	クエスト 47「鍛冶師と切磋」を達成したあと	P.447
ゴッターダメルン	武器	クエスト 71「鍛冶師と友と」を達成したあと	P.447
アイアンベルト＋1	腰帯	(はじめて鍛冶屋を利用するときのみ作成可能)	P.449
ウルフサッシュ＋1	腰帯	Ⅱ-2「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.449
ダークサッシュ＋1	腰帯	Ⅱ-2「嵐の兆し」でガブと合流したあと	P.450
ゴールドワークサッシュ＋1	腰帯	Ⅱ-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと	P.450
プラチナベルト＋1	腰帯	Ⅴ-1「決断」を開始したあと	P.450
ハンターズウェストクロス＋1	腰帯	Ⅴ-1「帰還」でミドと話したあと	P.451
シルクサッシュ＋1	腰帯	Ⅴ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと	P.451
ルーンベルト＋1	腰帯	Ⅵ-4「小さな希望」を開始したあと	P.452
サークルオブヘブン＋1	腰帯	Ⅶ-6「オリジン」を開始したあと	P.452
ドレイクスレイヤーベルト	腰帯	クエスト 30「鍛冶師と拘泥」を達成したあと	P.453
ウロボロス	腰帯	クエスト 68「鍛冶師と帰還」を達成したあと	P.453
アイアンリスト＋1	腕輪	(最初から)	P.454
トラベラーズボンズ＋1	腕輪	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.454
スチールクラウン＋1	腕輪	Ⅱ-7「嵐の兆し」でガブと合流したあと	P.454
バトルチェイン＋1	腕輪	Ⅱ-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと	P.455
プラチナカノン＋1	腕輪	Ⅴ-1「決断」を開始したあと	P.455
ハンターズアームクロス＋1	腕輪	Ⅴ-1「帰還」でミドと話したあと	P.456
ダイヤアームレット＋1	腕輪	Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと	P.456
サンズオブウロボロス	腕輪	Ⅶ-1「鳴動する世界」を開始したあと	P.458
ルーンクレセント＋1	腕輪	Ⅶ-4「小さな希望」を開始したあと	P.456
サンブレスレット＋1	腕輪	Ⅶ-6「オリジン」を開始したあと	P.457
ドレイクスレイヤーリスト	腕輪	クエスト 30「鍛冶師と拘泥」を達成したあと	P.458

▼装備の強化

名前	種別	作成・強化のリストに追加される時期	詳細
ブロードソード＋1	武器	(最初から)	P.443
ブロードソード＋2	武器	(最初から)	P.443
ロングソード＋1	武器	Ⅱ-2「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.443
ロングソード＋2	武器	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.443
バスタードソード＋1	武器	Ⅱ-2「嵐の兆し」でガブと合流したあと	P.444
バスタードソード＋2	武器	Ⅱ-2「嵐の兆し」でガブと合流したあと	P.444
大地の剣＋1	武器	Ⅱ-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと	P.444
大地の剣＋2	武器	Ⅱ-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと	P.444
プラチナソード＋1	武器	Ⅴ-1「決断」を開始したあと	P.444
プラチナソード＋2	武器	Ⅴ-1「決断」を開始したあと	P.444
エンハンスソード＋1	武器	Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと	P.445
エンハンスソード＋2	武器	Ⅱ-2「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと	P.445
ダイヤソード＋1	武器	Ⅴ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと	P.445
ダイヤソード＋2	武器	Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと	P.445
ルーンブレイド＋1	武器	Ⅶ-4「小さな希望」を開始したあと	P.446
ルーンブレイド＋2	武器	Ⅶ-4「小さな希望」を開始したあと	P.446
ディフェンダー＋1	武器	Ⅶ-6「オリジン」を開始したあと	P.446
ディフェンダー＋2	武器	Ⅷ-6「オリジン」を開始したあと	P.446
アイアンベルト＋2	腰帯	(最初から)	P.449
ウルフサッシュ＋1	腰帯	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.449
ウルフサッシュ＋2	腰帯	Ⅱ-2「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.449
ダークサッシュ＋1	腰帯	Ⅱ-7「嵐の兆し」でガブと合流したあと	P.450
ダークサッシュ＋2	腰帯	Ⅱ-2「嵐の兆し」でガブと合流したあと	P.450
ゴールドワークサッシュ＋1	腰帯	Ⅱ-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと	P.450
ゴールドワークサッシュ＋2	腰帯	Ⅱ-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと	P.450
プラチナベルト＋1	腰帯	Ⅴ-1「決断」を開始したあと	P.450

7 CHAPTER
マップ MAP

鍛冶屋の品ぞろえ(ストーリーフォーカス/アクションフォーカス)(つづき)

名前	種別	作成・強化のリストに追加される時期	詳細
プラチナベルト+2	腰帯	V-1「決断」を開始したあと	P.450
ハンターズウェストクロス+1	腰帯	V-1「帰還」でミドと話したあと	P.451
ハンターズウェストクロス+2	腰帯	V-1「帰還」でミドと話したあと	P.451
シルクサッシュ+1	腰帯	VI-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと	P.451
シルクサッシュ+2	腰帯	V-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと	P.451
ルーンベルト+1	腰帯	VII-4「小さな希望」を開始したあと	P.452
ルーンベルト+2	腰帯	VII-4「小さな希望」を開始したあと	P.452
サークルオブヘブン+1	腰帯	VIII-6「オリジン」を開始したあと	P.452
サークルオブヘブン+2	腰帯	VIII-6「オリジン」を開始したあと	P.452
アイアンリスト+1	腕輪	(最初から)	P.454
アイアンリスト+2	腕輪	(最初から)	P.454
トラベラーズボンズ+1	腕輪	II-2「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.454
トラベラーズボンズ+2	腕輪	II-2「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.454
スチールクラウン+1	腕輪	II-2「嵐の兆し」でガブと合流したあと	P.454
スチールクラウン+2	腕輪	II-7「嵐の兆し」でガブと合流したあと	P.454
バトルチェイン+1	腕輪	III-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと	P.455
バトルチェイン+2	腕輪	II-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと	P.455
プラチナカノン+1	腕輪	V-1「決断」を開始したあと	P.455
プラチナカノン+2	腕輪	V-1「決断」を開始したあと	P.455
ハンターズアームクロス+1	腕輪	V-1「帰還」でミドと話したあと	P.456
ハンターズアームクロス+2	腕輪	V-1「帰還」でミドと話したあと	P.456
ダイヤアームレット+1	腕輪	II-2「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと	P.456
ダイヤアームレット+2	腕輪	VI-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと	P.456
ルーンクレセント+1	腕輪	VII-4「小さな希望」を開始したあと	P.456
ルーンクレセント+2	腕輪	II-2「小さな希望」を開始したあと	P.456
サンブレスレット+1	腕輪	VIII-6「オリジン」を開始したあと	P.457
サンブレスレット+2	腕輪	VIII-6「オリジン」を開始したあと	P.457

ファイナルファンタジーチャレンジ

名前	種別	作成・強化のリストに追加される時期	詳細
▼装備の作成			
ブロードソード+4	武器	(最初から)	P.443
アルテマウェポン	武器	(最初から)	P.448
ロングソード+4	武器	II-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.443
バスタードソード+4	武器	II-7「嵐の兆し」でガブと合流したあと	P.444
ストームクライ	武器	III-1「重い枷」を開始したあと	P.447
大地の剣+4	武器	II-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと	P.444
フレイムタン	武器	II-2「傾く世界で」でシドの私室に入ったあと	P.447
レヴィンボルト	武器	II-2「新たな隠れ家」を開始したあと	P.447
プラチナソード+4	武器	V-1「決断」を開始したあと	P.445
グラインドストーン	武器	V-1「帰還」でミドと話したあと	P.447
エンハンスソード+4	武器	VI-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと	P.445
ダイヤソード+4	武器	II-2「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと	P.445
ブライトバーン	武器	VII-4「鳴動する世界」を開始したあと	P.447
ルーンブレイド+4	武器	VIII-6「小さな希望」を開始したあと	P.446
アイスブランド	武器	VIII-6「灰の大陸へ」を開始したあと	P.448
エヴァーダーク	武器	VIII-6「魔都への道」を開始したあと	P.448
ディフェンダー+4	武器	VIII-6「オリジン」を開始したあと	P.446
エクスカリバー	武器	クエスト 47「鍛冶師と切懐」を達成したあと	P.447
ゴッターダメルン	武器	クエスト 71「鍛冶師と友と」を達成したあと	P.447
アイアンベルト+4	腰帯	(最初から)	P.449
ウルフサッシュ+4	腰帯	II-2「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.449
ダークサッシュ+4	腰帯	II-2「嵐の兆し」でガブと合流したあと	P.450

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

名前	種別	作成・強化のリストに追加される時期	詳細
ゴールドワークサッシュ+4	腰帯	Ⅱ-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと	P.450
プラチナベルト+4	腰帯	Ⅴ-1「決断」を開始したあと	P.451
ハンターズウェストクロス+4	腰帯	Ⅴ-1「帰還」でミドと話したあと	P.451
シルクサッシュ+4	腰帯	Ⅴ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと	P.451
ルーンベルト+4	腰帯	Ⅶ-4「小さな希望」を開始したあと	P.452
サークルオブヘブン+4	腰帯	Ⅶ-6「オリジン」を開始したあと	P.452
ドレイクスレイヤーベルト	腰帯	クエスト 30「鍛冶師と拘泥」を達成したあと	P.453
ウロボロス	腰帯	クエスト 68「鍛冶師と帰還」を達成したあと	P.453
アイアンリスト+4	腕輪	(最初から)	P.454
トラベラーズボンズ+4	腕輪	Ⅱ-2「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.454
スチールクラウン+4	腕輪	Ⅱ-2「嵐の兆し」でガブと合流したあと	P.455
バトルチェイン+4	腕輪	Ⅱ-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと	P.455
プラチナカノン+4	腕輪	Ⅴ-1「決断」を開始したあと	P.455
ハンターズアームクロス+4	腕輪	Ⅴ-1「帰還」でミドと話したあと	P.456
ダイヤアームレット+4	腕輪	Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと	P.456
サンズオブウロボロス	腕輪	Ⅶ-1「鳴動する世界」を開始したあと	P.458
ルーンクレセント+4	腕輪	Ⅷ-6「小さな希望」を開始したあと	P.457
サンブレスレット+4	腕輪	Ⅷ-6「オリジン」を開始したあと	P.457
ドレイクスレイヤーリスト	腕輪	クエスト 30「鍛冶師と拘泥」を達成したあと	P.458
▼装備の強化			
ブロードソード+4	武器	(最初から)	P.443
ブロードソード	武器	(最初から)	P.443
ロングソード+4	武器	Ⅱ-2「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.443
ロングソード	武器	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.443
バスタードソード+4	武器	Ⅱ-2「嵐の兆し」でガブと合流したあと	P.444
バスタードソード	武器	Ⅱ-2「嵐の兆し」でガブと合流したあと	P.444
大地の剣+4	武器	Ⅱ-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと	P.444
大地の剣	武器	Ⅱ-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと	P.444
プラチナソード+4	武器	Ⅴ-1「決断」を開始したあと	P.445
プラチナソード	武器	Ⅴ-1「決断」を開始したあと	P.445
エンハンスソード+4	武器	Ⅴ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと	P.445
エンハンスソード	武器	Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと	P.445
ダイヤソード+4	武器	Ⅱ-2「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと	P.445
ダイヤソード	武器	Ⅶ-1「鳴動する世界」を開始したあと	P.445
ルーンブレイド+4	武器	Ⅶ-4「小さな希望」を開始したあと	P.446
ルーンブレイド	武器	Ⅶ-4「小さな希望」を開始したあと	P.446
ディフェンダー+4	武器	Ⅷ-6「オリジン」を開始したあと	P.446
ディフェンダー	武器	Ⅷ-6「オリジン」を開始したあと	P.446
アイアンベルト+4	腰帯	(最初から)	P.449
アイアンベルト	腰帯	(最初から)	P.449
ウルフサッシュ+4	腰帯	Ⅱ-2「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.449
ウルフサッシュ	腰帯	Ⅱ-2「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.449
ダークサッシュ+4	腰帯	Ⅱ-2「嵐の兆し」でガブと合流したあと	P.450
ダークサッシュ	腰帯	Ⅱ-2「嵐の兆し」でガブと合流したあと	P.450
ゴールドワークサッシュ+4	腰帯	Ⅱ-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと	P.450
ゴールドワークサッシュ	腰帯	Ⅱ-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと	P.450
プラチナベルト+4	腰帯	Ⅴ-1「決断」を開始したあと	P.451
プラチナベルト	腰帯	Ⅱ-2「決断」を開始したあと	P.451
ハンターズウェストクロス+4	腰帯	Ⅴ-1「帰還」でミドと話したあと	P.451
ハンターズウェストクロス	腰帯	Ⅴ-1「帰還」でミドと話したあと	P.451
シルクサッシュ+4	腰帯	Ⅴ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと	P.451
シルクサッシュ	腰帯	Ⅶ-4「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと	P.451
ルーンベルト+4	腰帯	Ⅶ-4「小さな希望」を開始したあと	P.452
ルーンベルト	腰帯	Ⅶ-4「小さな希望」を開始したあと	P.452

鍛冶屋の品ぞろえ(ファイナルファンタジーチャレンジ)(つづき)

名前	種別	作成・強化のリストに追加される時期	詳細
サークルオブヘブン+4	腰帯	Ⅱ-3「オリジン」を開始したあと	P.452
サークルオブヘブンXVI	腰帯	Ⅱ-3「オリジン」を開始したあと	P.452
アイアンリスト+4	腕輪	(最初から)	P.454
アイアンリストXVI	腕輪	(最初から)	P.454
トラベラーズボンズ+4	腕輪	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.454
トラベラーズボンズXVI	腕輪	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.454
スチールクラウン+4	腕輪	Ⅱ-3「嵐の兆し」でガブと合流したあと	P.455
スチールクラウンXVI	腕輪	Ⅱ-3「嵐の兆し」でガブと合流したあと	P.455
バトルチェイン+4	腕輪	Ⅲ-2「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと	P.455
バトルチェインXVI	腕輪	Ⅱ-3「それぞれの想い」でタルヤの医務室に入ったあと	P.455
プラチナカノン+4	腕輪	Ⅴ-3「決断」を開始したあと	P.455
プラチナカノンXVI	腕輪	Ⅴ-1「決断」を開始したあと	P.455
ハンターズアームクロス+4	腕輪	Ⅴ-3「帰還」でミドと話したあと	P.456
ハンターズアームクロスXVI	腕輪	Ⅵ-1「帰還」でミドと話したあと	P.456
ダイヤアームレット+4	腕輪	Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと	P.456
ダイヤアームレットXVI	腕輪	Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと	P.456
ルーンクレセント+4	腕輪	Ⅶ-4「小さな希望」を開始したあと	P.457
ルーンクレセントXVI	腕輪	Ⅶ-4「小さな希望」を開始したあと	P.457
サンブレスレット+4	腕輪	Ⅶ-6「オリジン」を開始したあと	P.457
サンブレスレットXVI	腕輪	Ⅷ-6「オリジン」を開始したあと	P.457
ちからの勲章+3	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.459
ちからの勲章+2	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.459
まもりの記章+3	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.459
まもりの記章+2	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.459
源氏の小手+	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.459
アダマンの小手+	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.459
聖職者の護符	アクセサリ	Ⅴ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.460
クレリックメダリオン+	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.460
ハイクレリックメダリオン+	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.460
セーバーチャーム	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.460
ブレイブチャーム+	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.460
プロテスカフス	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.460
ストンスキンカフス+	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.460
プライミングタリスマン+	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.461
ダイヤウルフアンクレット+	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.461
ブラッドホークアンクレット+	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.461
マークスマンリング+	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.461
デモリションリング+	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.461
スウィフトショットリング+	アクセサリ	Ⅴ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.461
ブルズホーンブライド+	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.462
ケストレルブライド+	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.462
グリフィンブライド+	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.462
紅の房飾り+	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.462
蒼の房飾り+	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.462
火の玉響《ライジングフレイム》+	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.462
火の吐息《ライジングフレイム》+	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.463
火の宝珠《スカーレットサイクロン》+	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.463
火の吐息《スカーレットサイクロン》+	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.463
火の宝珠《ヒートウェイヴ》+	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.463
火の吐息《ヒートウェイヴ》+	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.463
火の宝珠《転生の炎》+	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.463
火の吐息《転生の炎》+	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.464
古き教えの書《黄金の契約》+	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.472
古き教えの書《天動と幸福》+	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.472

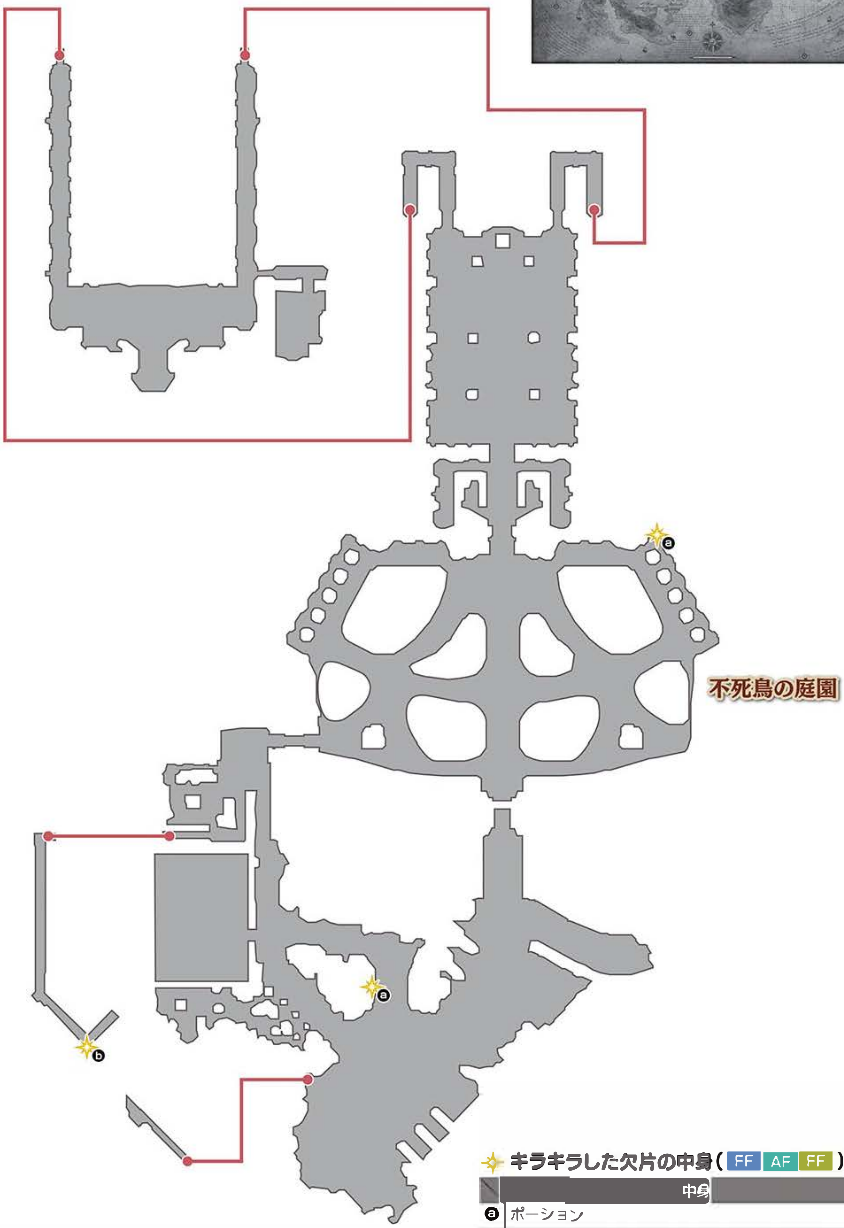
名前	種別	作成・強化のリストに追加される時期	詳細
古き教えの書《戦術の応報》+	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.472
カヴァスの大牙	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.473
カヴァスの牙+	アクセサリ	Ⅱ-3「ドミナントの行方」でグレートウッドをクリアしたあと	P.473
風の宝珠《ガウジ》+	アクセサリ	Ⅲ-1「重い枷」を開始したあと	P.464
風の吐息《ガウジ》+	アクセサリ	Ⅲ-1「重い枷」を開始したあと	P.464
風の宝珠《ウィケッドホイール》+	アクセサリ	Ⅲ-1「重い枷」を開始したあと	P.465
風の吐息《ウィケッドホイール》+	アクセサリ	Ⅲ-1「重い枷」を開始したあと	P.465
風の玉響《ルックスガンビット》+	アクセサリ	Ⅲ-1「重い枷」を開始したあと	P.465
風の吐息《ルックスガンビット》+	アクセサリ	Ⅶ-1「重い枷」を開始したあと	P.465
風の玉響《エリアルブラスト》+	アクセサリ	Ⅲ-1「重い枷」を開始したあと	P.465
風の吐息《エリアルブラスト》+	アクセサリ	Ⅲ-1「重い枷」を開始したあと	P.465
炎の宝珠《イグニッション》+	アクセサリ	Ⅱ-3「傾く世界で」でシドの私室に入ったあと	P.464
炎の吐息《イグニッション》+	アクセサリ	Ⅱ-3「傾く世界で」でシドの私室に入ったあと	P.464
炎の恩寵《ウィル・オ・ウィクス》+	アクセサリ	Ⅲ-7「傾く世界で」でシドの私室に入ったあと	P.464
雷の玉響《パイルドライブ》+	アクセサリ	Ⅱ-3「新たな隠れ家」を開始したあと	P.466
雷の吐息《パイルドライブ》+	アクセサリ	Ⅱ-3「新たな隠れ家」を開始したあと	P.466
雷の宝珠《サンダーストーム》+	アクセサリ	Ⅱ-3「新たな隠れ家」を開始したあと	P.466
雷の吐息《サンダーストーム》+	アクセサリ	Ⅱ-3「新たな隠れ家」を開始したあと	P.466
雷の宝珠《ライトニングロッド》+	アクセサリ	Ⅳ-2「新たな隠れ家」を開始したあと	P.466
雷の吐息《ライトニングロッド》+	アクセサリ	Ⅱ-3「新たな隠れ家」を開始したあと	P.466
雷の宝珠《裁きの雷》+	アクセサリ	Ⅱ-3「新たな隠れ家」を開始したあと	P.467
雷の吐息《裁きの雷》+	アクセサリ	Ⅱ-3「新たな隠れ家」を開始したあと	P.467
土の宝珠《ワインダップ》+	アクセサリ	Ⅱ-3「帰還」でミドと話したあと	P.467
土の吐息《ワインダップ》+	アクセサリ	Ⅴ-3「帰還」でミドと話したあと	P.467
土の宝珠《激震》+	アクセサリ	Ⅴ-3「帰還」でミドと話したあと	P.467
土の吐息《激震》+	アクセサリ	Ⅴ-3「帰還」でミドと話したあと	P.467
土の宝珠《レイジングフィスト》+	アクセサリ	Ⅴ-3「帰還」でミドと話したあと	P.468
土の吐息《レイジングフィスト》+	アクセサリ	Ⅴ-3「帰還」でミドと話したあと	P.468
土の宝珠《大地の怒り》+	アクセサリ	Ⅱ-3「帰還」でミドと話したあと	P.468
土の吐息《大地の怒り》+	アクセサリ	Ⅴ-3「帰還」でミドと話したあと	P.468
光の玉響《インパルス》+	アクセサリ	Ⅶ-1「鳴動する世界」を開始したあと	P.468
光の吐息《インパルス》+	アクセサリ	Ⅶ-1「鳴動する世界」を開始したあと	P.468
光の宝珠《フレアブレス》+	アクセサリ	Ⅶ-1「鳴動する世界」を開始したあと	P.469
光の吐息《フレアブレス》+	アクセサリ	Ⅶ-1「鳴動する世界」を開始したあと	P.469
光の玉響《サテライト》+	アクセサリ	Ⅶ-1「鳴動する世界」を開始したあと	P.469
光の吐息《サテライト》+	アクセサリ	Ⅶ-4「鳴動する世界」を開始したあと	P.469
光の宝珠《ギガフレア》+	アクセサリ	Ⅶ-1「鳴動する世界」を開始したあと	P.469
竜王の慈悲+	アクセサリ	Ⅶ-1「鳴動する世界」を開始したあと	P.469
氷の宝珠《アイスエイジ》+	アクセサリ	Ⅷ-1「灰の大陸へ」を開始したあと	P.470
氷の吐息《アイスエイジ》+	アクセサリ	Ⅷ-1「灰の大陸へ」を開始したあと	P.470
氷の玉響《メズマライズ》+	アクセサリ	Ⅷ-1「灰の大陸へ」を開始したあと	P.470
氷の吐息《メズマライズ》+	アクセサリ	Ⅷ-1「灰の大陸へ」を開始したあと	P.470
氷の玉響《ライム》+	アクセサリ	Ⅷ-1「灰の大陸へ」を開始したあと	P.470
氷の吐息《ライム》+	アクセサリ	Ⅷ-1「灰の大陸へ」を開始したあと	P.470
氷の玉響《ダイヤモンドダスト》+	アクセサリ	Ⅷ-1「灰の大陸へ」を開始したあと	P.471
女王の恵愛+	アクセサリ	Ⅷ-1「灰の大陸へ」を開始したあと	P.471
闇の玉響《グングニル》+	アクセサリ	Ⅷ-4「魔都への道」を開始したあと	P.471
闇の吐息《グングニル》+	アクセサリ	Ⅷ-1「魔都への道」を開始したあと	P.471
闇の宝珠《天の叢雲》+	アクセサリ	Ⅷ-4「魔都への道」を開始したあと	P.471
闇の吐息《天の叢雲》+	アクセサリ	Ⅷ-1「魔都への道」を開始したあと	P.471
闇の吐息《境界転移》+	アクセサリ	Ⅷ-4「魔都への道」を開始したあと	P.471
闇の引力《斬鉄乱舞》+	アクセサリ	Ⅷ-4「魔都への道」を開始したあと	P.472
闇の玉響《斬鉄乱舞》+	アクセサリ	Ⅷ-1「魔都への道」を開始したあと	P.472
闇の吐息《斬鉄乱舞》+	アクセサリ	Ⅷ-4「魔都への道」を開始したあと	P.472

拠点　ロザリア公国 首都

ロザリス城

Rosalith Castle





キラキラした欠片の中身（FF AF FF）

	中身
a	ポーション
b	ハイポーション

拠点　風の大陸 中央部

シドの隠れ家 The Hideaway





※ショップと鍛冶屋の品ぞろえはP.592～599を参照
※1……クエスト 1「隠れ家で暮らす人々」(→P.332)を達成したあとに開けられる
※2……Ⅲ-7「傾く世界で」で手順3(→P.237)を行なったあとに利用できる

宝箱の中身(SF AF FF)

	中身
❶	まもりの記章





FINAL FANTASY XVI
ULTIMANIA

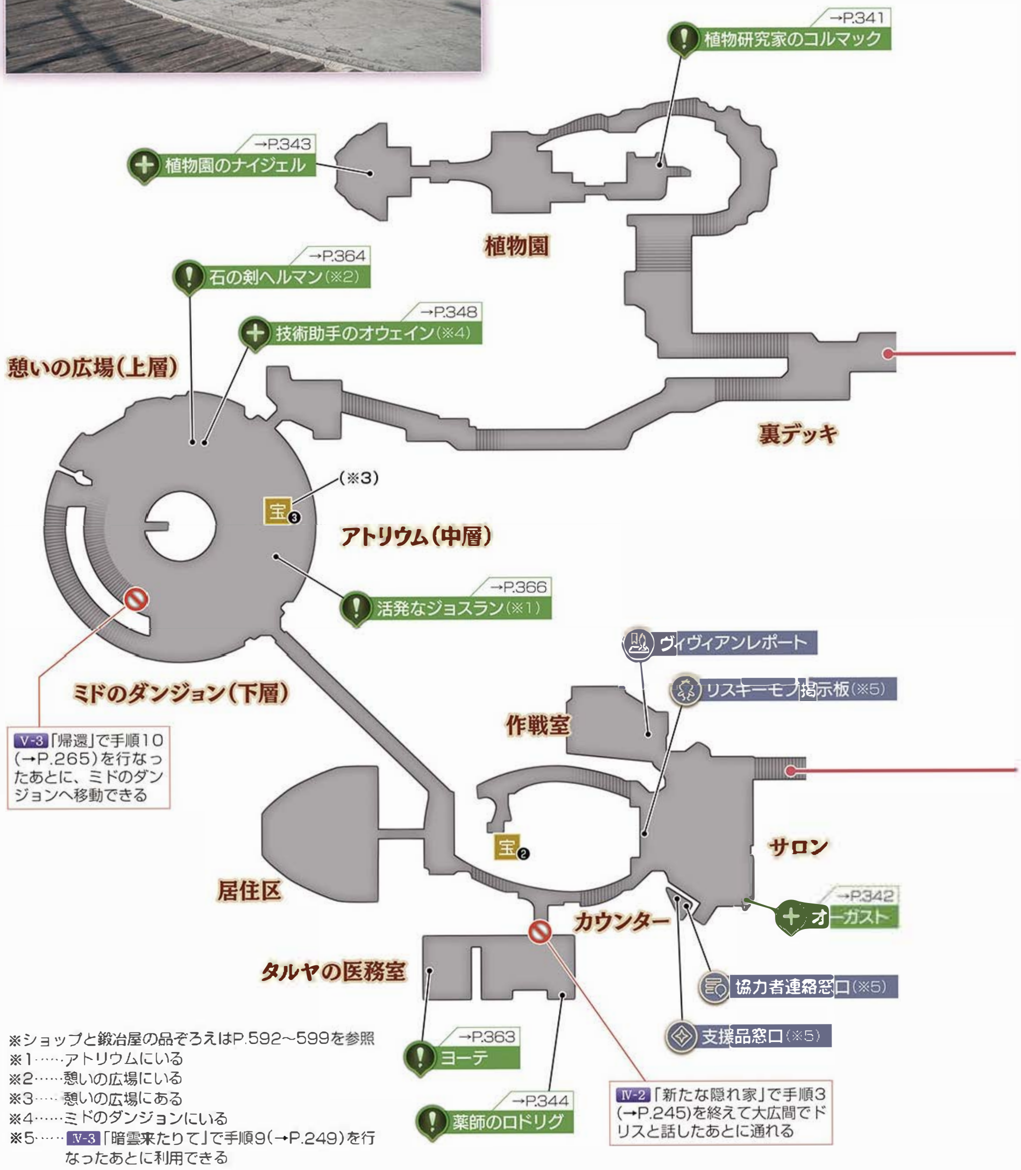
拠点　風の大陸 中央部

クライヴたちの隠れ家

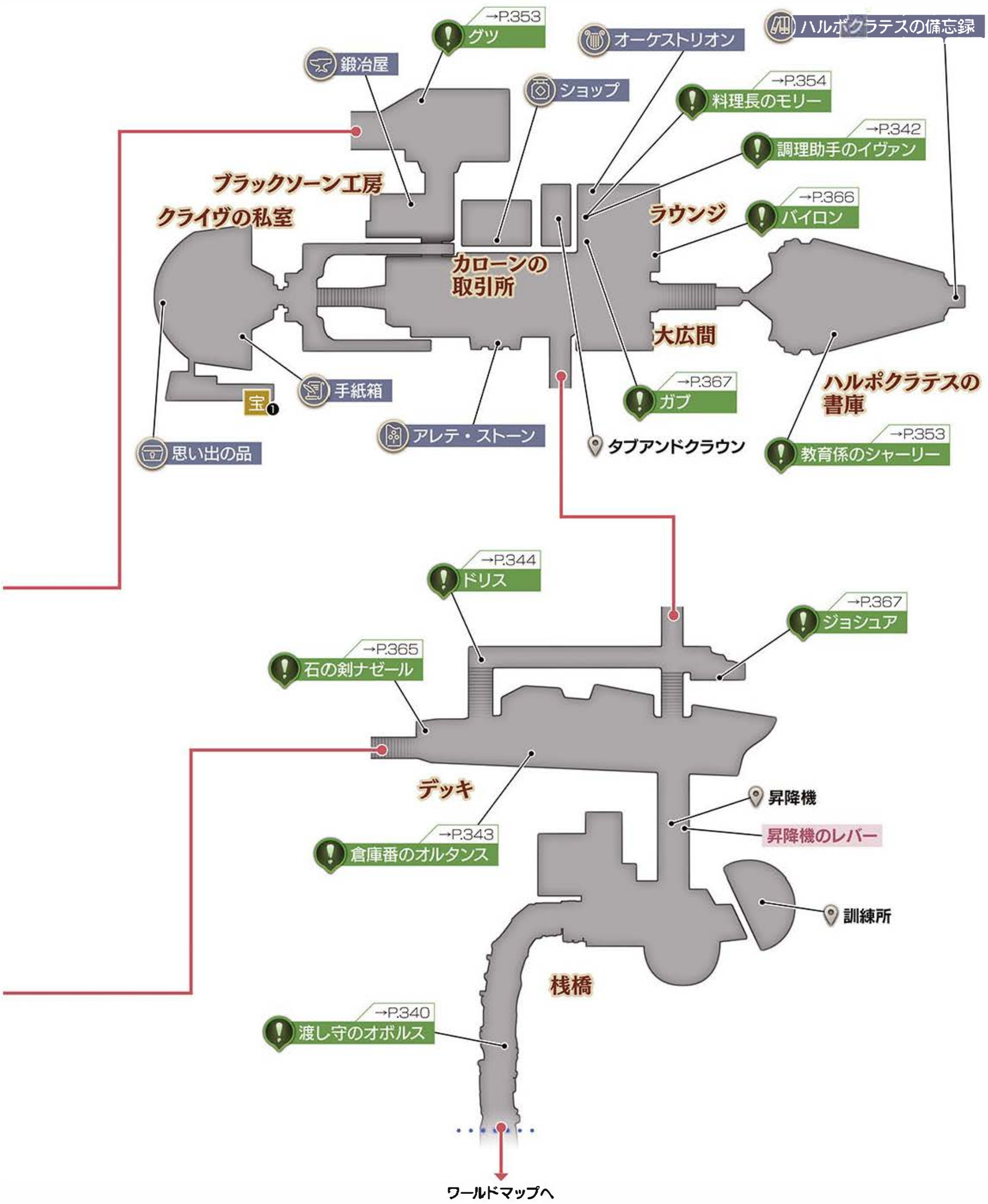
The Hideaway







※ショップと鍛冶屋の品ぞろえはP.592〜599を参照
※1……アトリウムにいる
※2……憩いの広場にいる
※3……憩いの広場にある
※4……ミドのダンジョンにいる
※5……IV-3「暗雲来たりて」で手順9(→P.249)を行なったあとに利用できる



宝 宝箱の中身（SF AF）

	中身
❶	黒水、蛮族通貨、魔法灰×6
❷	蛮族通貨、戦鉱石×15、魔物の牙×15
❸	蛮族通貨、鉄生糸×15、丈夫な皮×15

宝 宝箱の中身（FF）

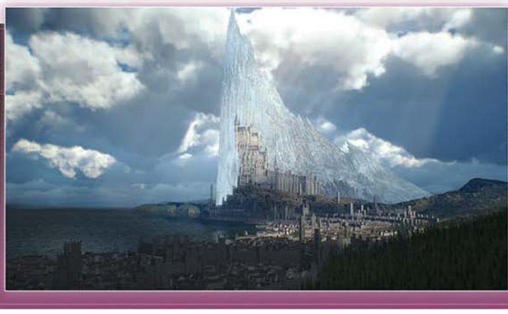
	中身
❶	蛮族通貨、古めかしいクリスタル、魔法灰×12
❷	古めかしいクリスタル、戦鉱石×30、魔物の牙×30
❸	古めかしいクリスタル、鉄生糸×30、丈夫な皮×30

フィールド



ザンブレク皇国領

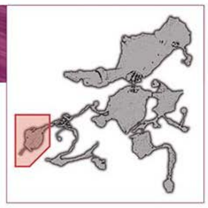




フィールド　ザンブレク皇国領

オレーベル・ダウンズ

Orabelle Downs







キラキラした欠片の中身(FF AF)

	中身
a	2ギル(30%)、ギル虫(10%)、ヴァレーアカネ(30%)、魔物の牙(10%)、ポーション(20%)
b	ヴァレーアカネ(25%)、ヴァレーアカネ×2(15%)、魔物の牙(20%)、丈夫な皮×2(40%)
c	2ギル(40%)、5ギル(30%)、10ギル(15%)、ギル虫(10%)、黒水(5%)

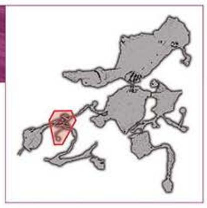
キラキラした欠片の中身(FF)

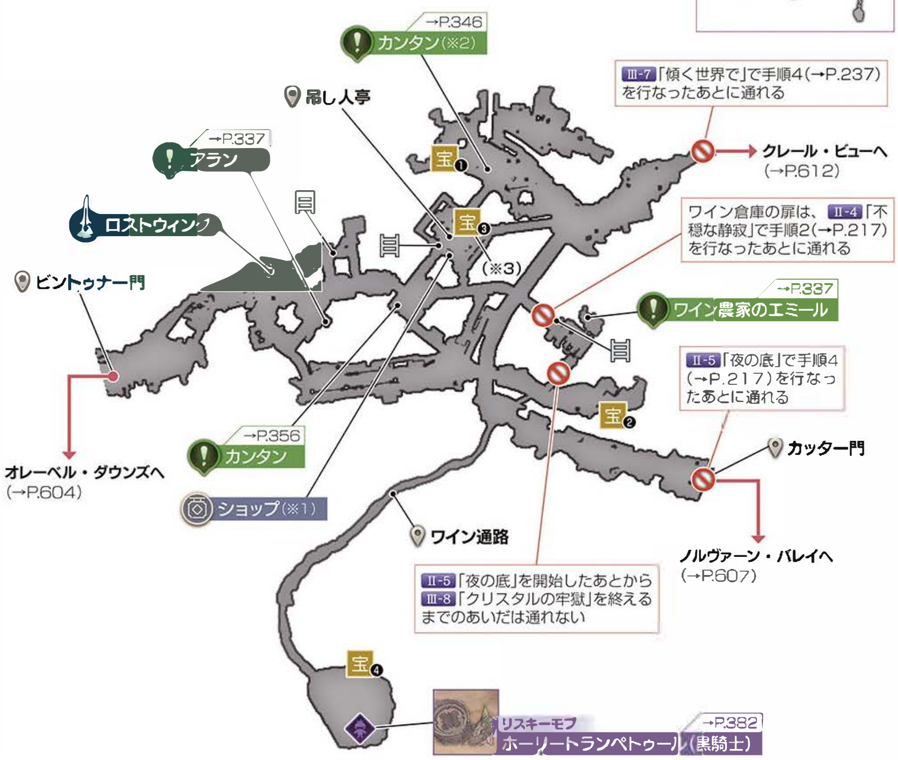
	中身
a	4ギル(30%)、黒水(10%)、ヴァレーアカネ×2(30%)、魔物の牙×2(10%)、ポーション(20%)
b	ヴァレーアカネ×2(40%)、魔物の牙×2(20%)、丈夫な皮×4(40%)
c	4ギル(40%)、10ギル(30%)、20ギル(15%)、黒水(10%)、蛮族通貨(5%)

フィールド ザンブレク皇国領

ロストウィング

Lostwing







※1……Ⅱ-5「夜の底」を開始してからクエスト 64「純熱の果てに 後篇」でマイナスを倒すまでのあいだのみ利用できる
※2……吊し人亭内にいる
※3……吊し人亭内のハシゴをのぼった先にあり、Ⅱ-5「夜の底」を開始したあとに開けられる

宝 宝箱の中身(AF AF)

	中身
❶	黒水
❷	丈夫な皮×5
❸	黒水、楽譜《ザンブレク皇国領》(※4)
❹	黒水、蛮族通貨、魔法灰×10

宝 宝箱の中身(FF)

	中身
❶	蛮族通貨
❷	丈夫な皮×10
❸	蛮族通貨、楽譜《ザンブレク皇国領》(※4)
❹	蛮族通貨、古めかしいクリスタル、魔法灰×20

※4……楽譜《ザンブレク皇国領》は持っていない場合のみ入手できる

次ページへつづく

ショップの品ぞろえ(SF AF)

名前	種別	在庫数	価格
ロングソード	武器	1	700
ウルフサッシュ	腰帯	1	630
トラベラーズボンズ	腕輪	1	680
メテオライト	マテリアル	1	1000
ヴァレーアカネ	マテリアル	99	20
楽譜《ザンブレクで憩う》	だいじなもの	1	40000
ポーション	消費アイテム	∞	200
ハイポーション	消費アイテム	∞	400
ちからの薬	消費アイテム	∞	700
まもりの薬	消費アイテム	∞	600
▼ Ⅱ-7「嵐の兆し」でガブと合流したあと			
バスタードソード	武器	1	1000
ダークサッシュ	腰帯	1	950
スチールクラウン	腕輪	1	950
▼ Ⅲ-7「傾く世界で」でシドの私室に入ったあと			
英雄の薬	消費アイテム	∞	500
▼ Ⅳ-2「新たな隠れ家」を開始したあと			
古き教えの書《戦術の応報》	アクセサリ	1	15000
エリクサー	消費アイテム	∞	10000
▼ Ⅴ-1「決断」を開始したあと			
プラチナソード	武器	1	2000
プラチナベルト	腰帯	1	1980
プラチナカノン	腕輪	1	1800
茨貝の殻	マテリアル	99	30
▼ Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと			
エンハンスソード	武器	1	2500
デザートローズ	マテリアル	99	40
▼ Ⅵ-3「慟哭の空」でホワイトドラゴンを倒したあと			
ダイヤソード	武器	1	3000
シルクサッシュ	腰帯	1	2900
ダイヤアームレット	腕輪	1	2700
▼ Ⅵ-4「小さな希望」を開始したあと			
ルーンブレイド	武器	1	4000
ルーンベルト	腰帯	1	3600
ルーンクレセント	腕輪	1	3800

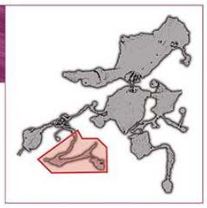
ショップの品ぞろえ(FF)

名前	種別	在庫数	価格
ロングソード+3	武器	1	3500
ウルフサッシュ+3	腰帯	1	3150
トラベラーズボンズ+3	腕輪	1	3400
メテオライト+	マテリアル	1	2000
ヴァレーアカネ	マテリアル	99	20
楽譜《ザンブレクで憩う》	だいじなもの	1	40000
ポーション	消費アイテム	∞	200
ハイポーション	消費アイテム	∞	400
エリクサー	消費アイテム	∞	25000
ちからの薬	消費アイテム	∞	700
まもりの薬	消費アイテム	∞	600
英雄の薬	消費アイテム	∞	500
▼ Ⅱ-7「嵐の兆し」でガブと合流したあと			
バスタードソード+3	武器	1	5000
ダークサッシュ+3	腰帯	1	4750
スチールクラウン+3	腕輪	1	4750
▼ Ⅳ-2「新たな隠れ家」を開始したあと			
古き教えの書《戦術の応報》	アクセサリ	1	37500
▼ Ⅴ-1「決断」を開始したあと			
プラチナソード+3	武器	1	10000
プラチナベルト+3	腰帯	1	9900
プラチナカノン+3	腕輪	1	9000
茨貝の殻	マテリアル	99	30
▼ Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと			
エンハンスソード+3	武器	1	12500
デザートローズ	マテリアル	99	40
▼ Ⅵ-3「慟哭の空」でホワイトドラゴンを倒したあと			
ダイヤソード+3	武器	1	15000
シルクサッシュ+3	腰帯	1	14500
ダイヤアームレット+3	腕輪	1	13500
▼ Ⅵ-4「小さな希望」を開始したあと			
ルーンブレイド+3	武器	1	20000
ルーンベルト+3	腰帯	1	18000
ルーンクレセント+3	腕輪	1	19000



ノルヴァーン・バレイ

Norvent Valley







宝箱の中身(FF AF)

	中身
❶	メテオライト
❷	戦鉱石×5

宝箱の中身(FF)

	中身
❶	メテオライト+
❷	戦鉱石×10

キラキラした欠片の中身(AF AF)

	中身
a	2ギル(30%)、ヴァレーアカネ(30%)、ギル虫(10%)、魔物の牙(10%)、ポーション(20%)
b	2ギル(40%)、5ギル(30%)、10ギル(15%)、ギル虫(10%)、黒水(5%)
c	ヴァレーアカネ(25%)、ヴァレーアカネ×2(15%)、魔物の牙(20%)、魔物の牙×3(40%)
d	ヴァレーアカネ(25%)、ヴァレーアカネ×2(15%)、魔物の牙(20%)、魔法灰×2(40%)

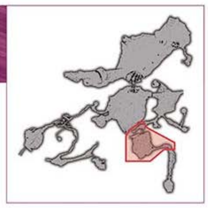
キラキラした欠片の中身(FF)

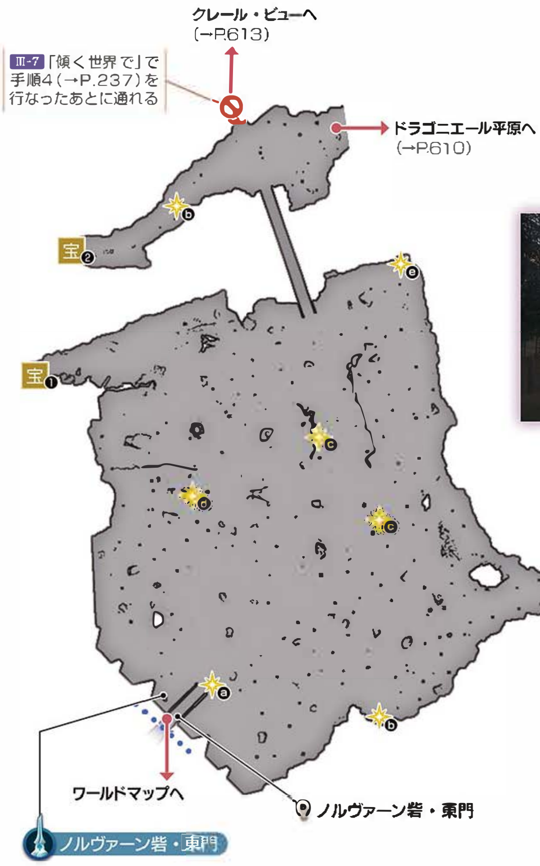
	中身
a	4ギル(30%)、黒水(10%)、ヴァレーアカネ×2(30%)、魔物の牙×2(10%)、ポーション(20%)
b	4ギル(40%)、10ギル(30%)、20ギル(15%)、黒水(10%)、蛮族通貨(5%)
c	ヴァレーアカネ×2(40%)、魔物の牙×2(20%)、魔物の牙×6(40%)
d	ヴァレーアカネ×2(40%)、魔物の牙×2(20%)、魔法灰×4(40%)

フィールド ザンブレク皇国領

グロリューズ要衝

Glorieuse







宝 宝箱の中身(SF AF)

	中身
1	ギル虫
2	魔法灰×5

宝 宝箱の中身(FF)

	中身
1	黒水
2	魔法灰×10

キラキラした欠片の中身(SF AF)

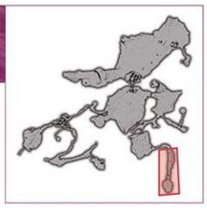
	中身
a	ハイポーション
b	2ギル(30%)、ヴァレーアカネ(30%)、ギル虫(10%)、魔物の牙(10%)、ポーション(20%)
c	ポーション
d	ヴァレーアカネ(25%)、ヴァレーアカネ×2(15%)、魔物の牙(20%)、魔物の牙×3(40%)
e	2ギル(40%)、5ギル(30%)、10ギル(15%)、ギル虫(10%)、黒水(5%)

キラキラした欠片の中身(FF)

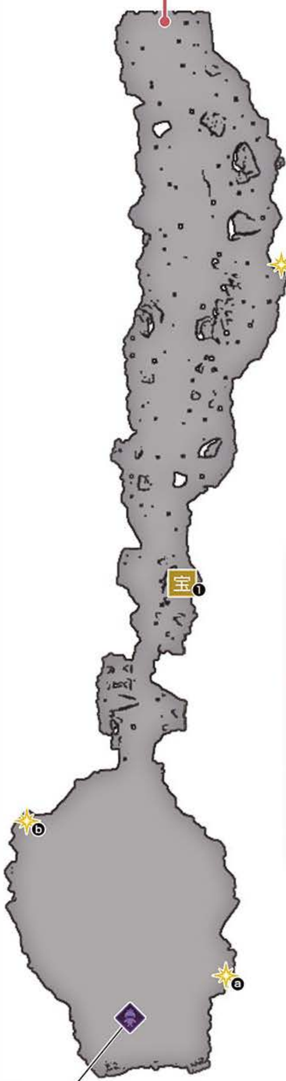
	中身
a	ハイポーション
b	4ギル(30%)、黒水(10%)、ヴァレーアカネ×2(30%)、魔物の牙×2(10%)、ポーション(20%)
c	ポーション
d	ヴァレーアカネ×2(40%)、魔物の牙×2(20%)魔物の牙×6(40%)
e	4ギル(40%)、10ギル(30%)、20ギル(15%)、黒水(10%)、蛮族通貨(5%)

モルヌ・ブルーム

Mornebrume



グロリューズ要衝へ
(→P.608)





リスキーモブ →P.380
スヴァローグ(目覚めし災厄)

宝 宝箱の中身(SF AF AF)

	中身
❶	マークスマンリング

キラキラした欠片の中身(AF AF)

	中身
ⓐ	2ギル(30%)、ギル虫(10%)、ヴァレーアカネ(30%)、魔物の牙(10%)、ポーション(20%)
ⓑ	2ギル(40%)、5ギル(30%)、10ギル(15%)、ギル虫(10%)、黒水(5%)

キラキラした欠片の中身(SF)

	中身
ⓐ	4ギル(30%)、黒水(10%)、ヴァレーアカネ×2(30%)、魔物の牙×2(10%)、ポーション(20%)
ⓑ	4ギル(40%)、10ギル(30%)、20ギル(15%)、黒水(10%)、蛮族通貨(5%)





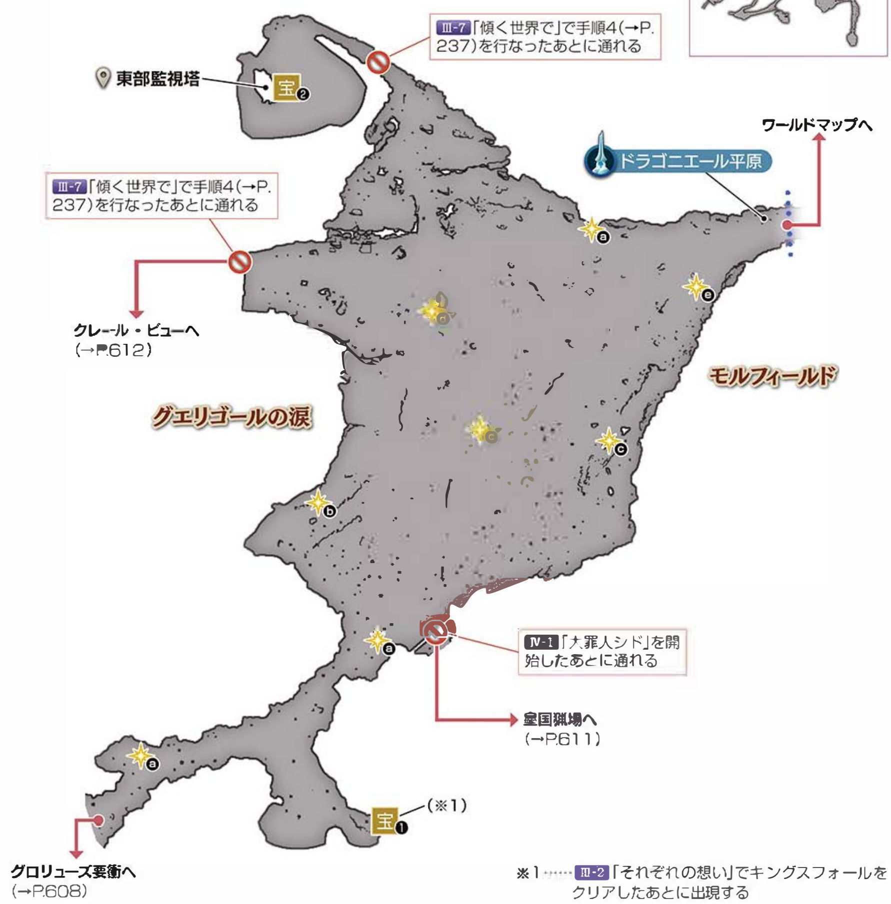
INDEX

フィールド　ザンブレク皇国領

ドラゴニエール平原

The Dragon's Aery





※1……Ⅲ-2「それぞれの想い」でキングスフォールをクリアしたあとに出現する

宝 宝箱の中身(SF AF)

	中身
❶	黒水、鉄生糸×10、丈夫な皮×10
❷	ケストレルブライド

宝 宝箱の中身(FF)

	中身
❶	蛮族通貨、鉄生糸×20、丈夫な皮×20
❷	ケストレルブライド

キラキラした欠片の中身(SF AF)

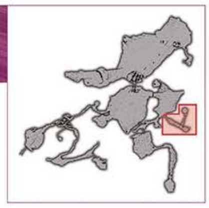
	中身
ⓐ	2ギル(30%)、ギル虫(10%)、ヴァレーアカネ(30%)、魔物の牙(10%)、ポーション(20%)
ⓑ	ヴァレーアカネ(25%)、ヴァレーアカネ×2(15%)、魔物の牙(20%)、魔物の牙×3(40%)
ⓒ	ヴァレーアカネ(25%)、ヴァレーアカネ×2(15%)、魔物の牙(20%)、魔法灰×2(40%)
ⓓ	2ギル(40%)、5ギル(30%)、10ギル(15%)、ギル虫(10%)、黒水(5%)
ⓔ	ポーション

キラキラした欠片の中身(FF)

	中身
ⓐ	4ギル(30%)、黒水(10%)、ヴァレーアカネ×2(30%)、魔物の牙×2(10%)、ポーション(20%)
ⓑ	ヴァレーアカネ×2(40%)、魔物の牙×2(20%) 魔物の牙×6(40%)
ⓒ	ヴァレーアカネ×2(40%)、魔物の牙×2(20%)、魔法灰×4(40%)
ⓓ	4ギル(40%)、10ギル(30%)、20ギル(15%)、黒水(10%)、蛮族通貨(5%)
ⓔ	ポーション

皇国猟場

The Imperial Chase





宝 宝箱の中身(SF AF)

	中身
❶	黒水

宝 宝箱の中身(FF)

	中身
❶	蛮族通貨

キラキラした欠片の中身(SF AF)

	中身
ⓐ	2ギル(30%)、ギル虫(10%)、ヴァレーアカネ(30%)、魔物の牙(10%)、ポーション(20%)
ⓑ	ヴァレーアカネ(25%)、ヴァレーアカネ×2(15%)、魔物の牙(20%)、丈夫な皮×2(40%)
ⓒ	ヴァレーアカネ(40%)、魔物の牙(20%)、魔法灰×2(40%)

キラキラした欠片の中身(FF)

	中身
ⓐ	4ギル(30%)、黒水(10%)、ヴァレーアカネ×2(30%)、魔物の牙×2(10%)、ポーション(20%)
ⓑ	ヴァレーアカネ×2(40%)、魔物の牙×2(20%)、丈夫な皮×4(40%)
ⓒ	ヴァレーアカネ×2(40%)、魔物の牙×2(20%)、魔法灰×4(40%)



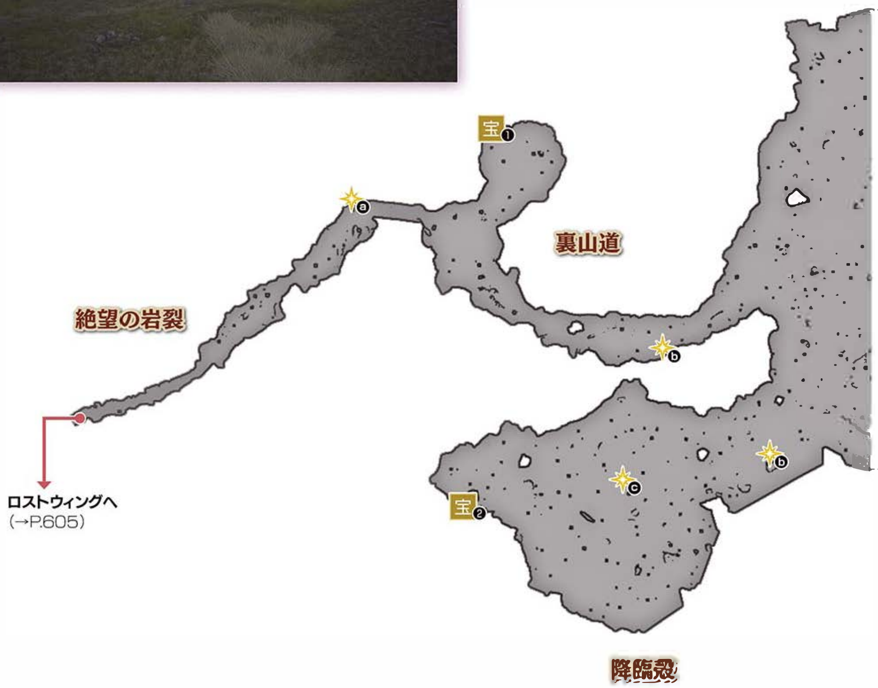
フィールド　ザンブレク皇国領

クレール・ビュー

Claireview







宝 宝箱の中身(ぷF ぷF)

	中身
❶	グリフィンブライド
❷	黒水、戦鉱石×10、魔物の牙×10
❸	黒水、蛮族通貨、魔法灰×10

宝 宝箱の中身(FF)

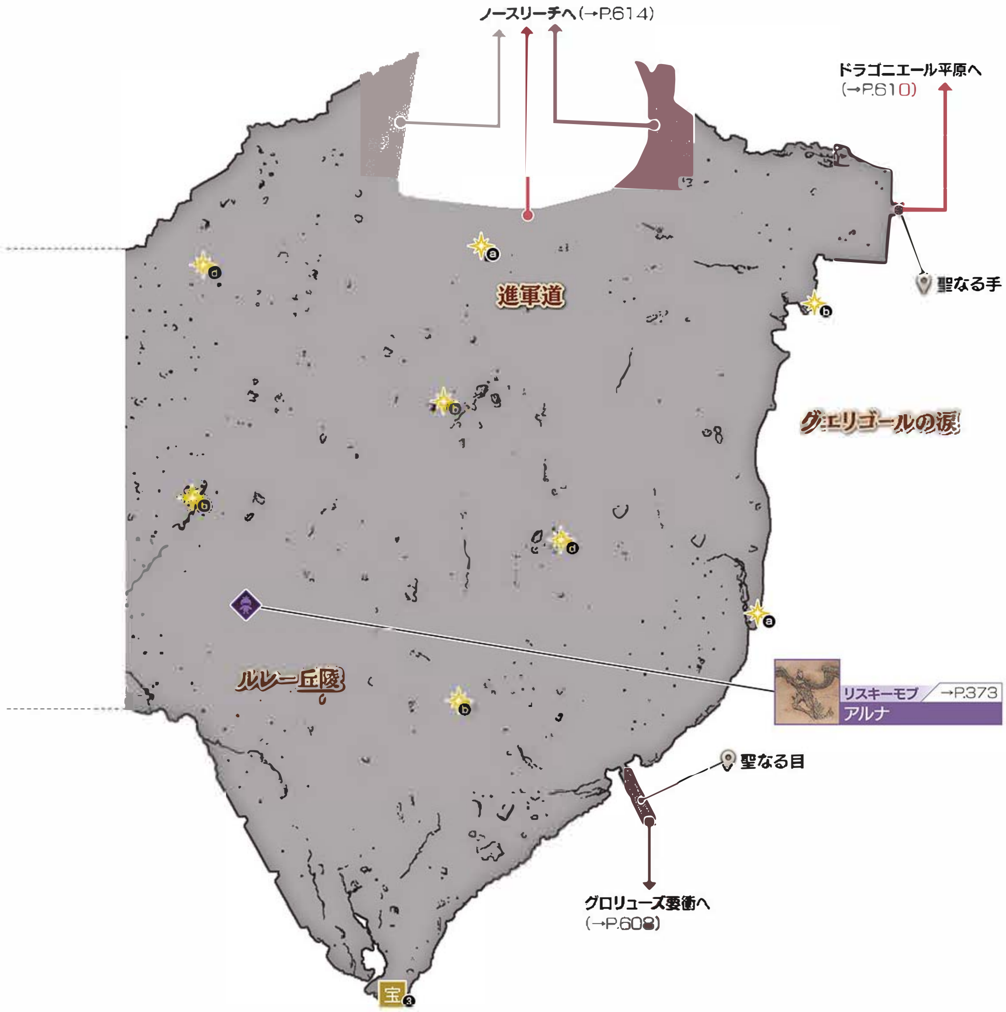
	中身
❶	グリフィンブライド
❷	蛮族通貨、戦鉱石×20、魔物の牙×20
❸	蛮族通貨、古めかしいクリスタル、魔法灰×20

キラキラした欠片の中身(ぷF ぷF)

	中身
a	2ギル(40%)、5ギル(30%)、10ギル(15%)、ギル虫(10%)、黒水(5%)
b	2ギル(30%)、ギル虫(10%)、ヴァレーアカネ(30%)、魔物の牙(10%)、ポーション(20%)
c	ヴァレーアカネ(25%)、ヴァレーアカネ×2(15%)、魔物の牙(20%)、魔法灰×2(40%)
d	ヴァレーアカネ(25%)、ヴァレーアカネ×2(15%)、魔物の牙(20%)、魔物の牙×3(40%)

キラキラした欠片の中身(FF)

	中身
a	4ギル(40%)、10ギル(30%)、20ギル(15%)、黒水(10%)、蛮族通貨(5%)
b	4ギル(30%)、黒水(10%)、ヴァレーアカネ×2(30%)、魔物の牙×2(10%)、ポーション(20%)
c	ヴァレーアカネ×2(40%)、魔物の牙×2(20%)、魔法灰×4(40%)
d	ヴァレーアカネ×2(40%)、魔物の牙×2(20%)、魔物の牙×6(40%)

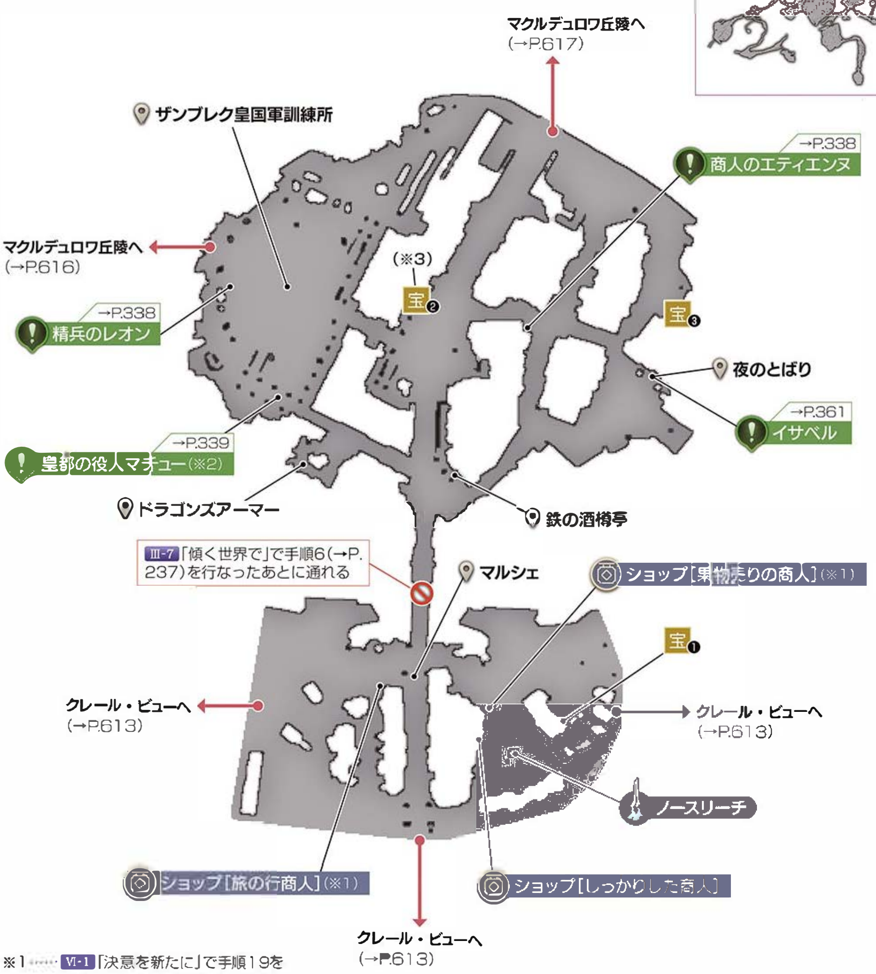

ノースリーチへ(→P.614)
ドラゴニエール平原へ
(→P.610)
聖なる手
進軍道
グエリゴールの涙
ルルー丘陵
リスキーモブ →P.373
アルナ
聖なる目
グロリューズ要衝へ
(→P.608)
宝





ノースリーチ
Northreach





※1……Ⅵ-1「決意を新たに」で手順19を行なってから手順21を行なうあいだ(→P.281)のみ利用できる
※2……建物の2階にいる
※3……建物の2階にある

宝 宝箱の中身(AF AF)

	中身
❶	黒水
❷	黒水、戦鉱石×5、丈夫な皮×5
❸	黒水

宝 宝箱の中身(FF)

	中身
❶	蛮族通貨
❷	蛮族通貨、戦鉱石×10、丈夫な皮×10
❸	蛮族通貨



FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

ショップの品ぞろえ[しっかりした商人](SF AF)

名前	種別	在庫数	価格
大地の剣	武器	1	1500
ゴールドワークサッシュ	腰帯	1	1450
バトルチェイン	腕輪	1	1350
メテオライト	マテリアル	1	1000
ヴァレーアカネ	マテリアル	99	20
泼貝の殻	マテリアル	99	30
楽譜《開戦前夜》	だいじなもの	1	50000
ポーション	消費アイテム	∞	200
ハイポーション	消費アイテム	∞	400
ちからの薬	消費アイテム	∞	700
まもりの薬	消費アイテム	∞	600
英雄の薬	消費アイテム	∞	500
▼ Ⅳ-2「新たな隠れ家」を開始したあと			
エリクサー	消費アイテム	∞	10000
▼ Ⅴ-1「決断」を開始したあと			
プラチナソード	武器	1	2000
プラチナベルト	腰帯	1	1980
プラチナカノン	腕輪	1	1800
▼ Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと			
エンハンスソード	武器	1	2500
土の吐息《レイジングフィスト》	アクセサリ	1	15300
デザートローズ	マテリアル	99	40
▼ Ⅵ-3「慟哭の空」でホワイトドラゴンを倒したあと			
ダイヤソード	武器	1	3000
シルクサッシュ	腰帯	1	2900
ダイヤアームレット	腕輪	1	2700
▼ Ⅷ-4「魔都への道」を開始したあと			
闇の宝珠《天の叢雲》	アクセサリ	1	52000

ショップの品ぞろえ[果物売りの商人](SF AF FF)

名前	種別	在庫数	価格
ピピオの実	クエストアイテム	1	20
ポーション	消費アイテム	∞	200
ハイポーション	消費アイテム	∞	400

ショップの品ぞろえ[旅の行商人](SF AF FF)

名前 [redacted]	種別	在庫数	価格
にんにく	クエストアイテム	1	10
ちからの薬	消費アイテム	∞	700
まもりの薬	消費アイテム	∞	600

ショップの品ぞろえ[しっかりした商人](FF)

名前	種別	在庫数	価格
大地の剣+3	武器	1	7500
ゴールドワークサッシュ+3	腰帯	1	7250
バトルチェイン+3	腕輪	1	6750
メテオライト+	マテリアル	1	2000
ヴァレーアカネ	マテリアル	99	20
泼貝の殻	マテリアル	99	30
楽譜《開戦前夜》	だいじなもの	1	50000
ポーション	消費アイテム	∞	200
ハイポーション	消費アイテム	∞	400
エリクサー	消費アイテム	∞	25000
ちからの薬	消費アイテム	∞	700
まもりの薬	消費アイテム	∞	600
英雄の薬	消費アイテム	∞	500
▼ Ⅴ-1「決断」を開始したあと			
プラチナソード+3	武器	1	10000
プラチナベルト+3	腰帯	1	9900
プラチナカノン+3	腕輪	1	9000
▼ Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと			
エンハンスソード+3	武器	1	12500
土の吐息《レイジングフィスト》	アクセサリ	3	38250
デザートローズ	マテリアル	99	40
▼ Ⅵ-3「慟哭の空」でホワイトドラゴンを倒したあと			
ダイヤソード+3	武器	1	15000
シルクサッシュ+3	腰帯	1	14500
ダイヤアームレット+3	腕輪	1	13500
▼ Ⅷ-4「魔都への道」を開始したあと			
闇の宝珠《天の叢雲》	アクセサリ	3	130000
▼ 条件(※4)をすべて満たしたあと			
光の玉響《インパルス》	アクセサリ	3	48750
光の吐息《インパルス》	アクセサリ	3	51250
光の宝珠《フレアブレス》	アクセサリ	3	50000
光の吐息《フレアブレス》	アクセサリ	3	52500
光の玉響《サテライト》	アクセサリ	3	48000
光の宝珠《ギガフレア》	アクセサリ	3	250000

※4……「クエスト 90「白銀の君」と 91「老師の想いを胸に」を達成する」「『支援品』(→P.432)で名声を2850以上にする(世間の評判を「新しい世界の灯火」にする)」「『クロノス石塔群』(→P.410)の試練をすべて踏破する」の3つ

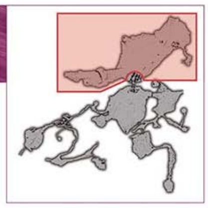


フィールド　ザンブレク皇国領

マクルデュロワ丘陵～ムーア

Royal Meadows ~ Moore







宝箱の中身(FF AF)

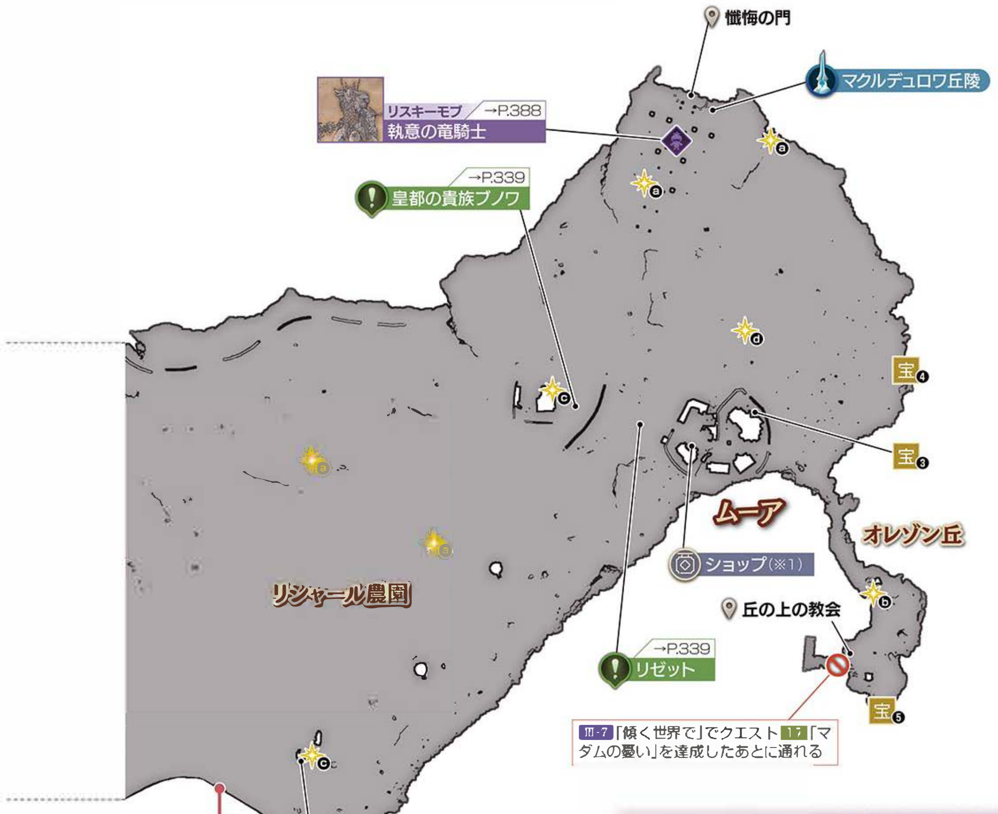
	中身
❶	デーモンサッシュ
❷	黒水、戦鉱石×10、魔物の牙×10
❸	黒水、魔物の牙×5、鉄生糸×5
❹	黒水、蛮族通貨、魔法灰×10
❺	黒水

キラキラした欠片の中身(FF AF)

	中身
ⓐ	2ギル(30%)、ギル虫(10%)、ヴァレーアカネ(30%)、魔物の牙(10%)、ポーション(20%)
ⓑ	2ギル(40%)、5ギル(30%)、10ギル(15%)、ギル虫(10%)、黒水(5%)
ⓒ	ヴァレーアカネ(25%)、ヴァレーアカネ×2(15%)、魔物の牙(20%)、丈夫な皮×2(40%)
ⓓ	ヴァレーアカネ(25%)、ヴァレーアカネ×2(15%)、魔物の牙(20%)、魔物の牙×3(40%)

ショップの品ぞろえ(FF AF)

名前	種別	在庫数	価格
大地の剣	武器	1	1500
ゴールドワークサッシュ	腰帯	1	1450
バトルチェイン	腕輪	1	1350
火の吐息《ヒートウェイヴ》	アクセサリ	1	10000
メテオライト	マテリアル	1	1000
灰貝の殻	マテリアル	99	30
楽譜《霧の中で》	だいじなもの	1	40000
ポーション	消費アイテム	∞	200
ハイポーション	消費アイテム	∞	400
ちからの薬	消費アイテム	∞	700
まもりの薬	消費アイテム	∞	600
英雄の薬	消費アイテム	∞	500





※1……Ⅲ-8「クリスタルの牢獄」を終了したあとは利用できなくなる

宝 宝箱の中身(FF)

	中身
❶	デーモンアームガード⑭
❷	蛮族通貨、戦鉱石×20、魔物の牙×20
❸	蛮族通貨、魔物の牙×10、鉄生糸×10
❹	蛮族通貨、古めかしいクリスタル、魔法灰×20
❺	蛮族通貨

キラキラした欠片の中身(FF)

	中身
a	4ギル(30%)、黒水(10%)、ヴァレーアカネ×2(30%)、魔物の牙×2(10%)、ポーション(20%)
b	4ギル(40%)、10ギル(30%)、20ギル(15%)、黒水(10%)、蛮族通貨(5%)
c	ヴァレーアカネ×2(40%)、魔物の牙×2(20%)、丈夫な皮×4(40%)
d	ヴァレーアカネ×2(40%)、魔物の牙×2(20%) 魔物の牙×6(40%)

ショップの品ぞろえ(FF)

名前	種別	在庫数	価格
大地の剣+3	武器	1	7500
ゴールドワークサッシュ+3	腰帯	1	7250
バトルチェイン+3	腕輪	1	6750
火の吐息《ヒートウェイヴ》	アクセサリ	1	25000
メテオライト+	マテリアル	1	2000
灰貝の殻	マテリアル	99	30
楽譜《霧の中で》	だいじなもの	1	40000
ポーション	消費アイテム	∞	200
ハイポーション	消費アイテム	∞	400
エリクサー	消費アイテム	∞	25000
ちからの薬	消費アイテム	∞	700
まもりの薬	消費アイテム	∞	600
英雄の薬	消費アイテム	∞	500



FINAL FANTASY
XVI
ULTIMANIA

皇国属領ロザリア



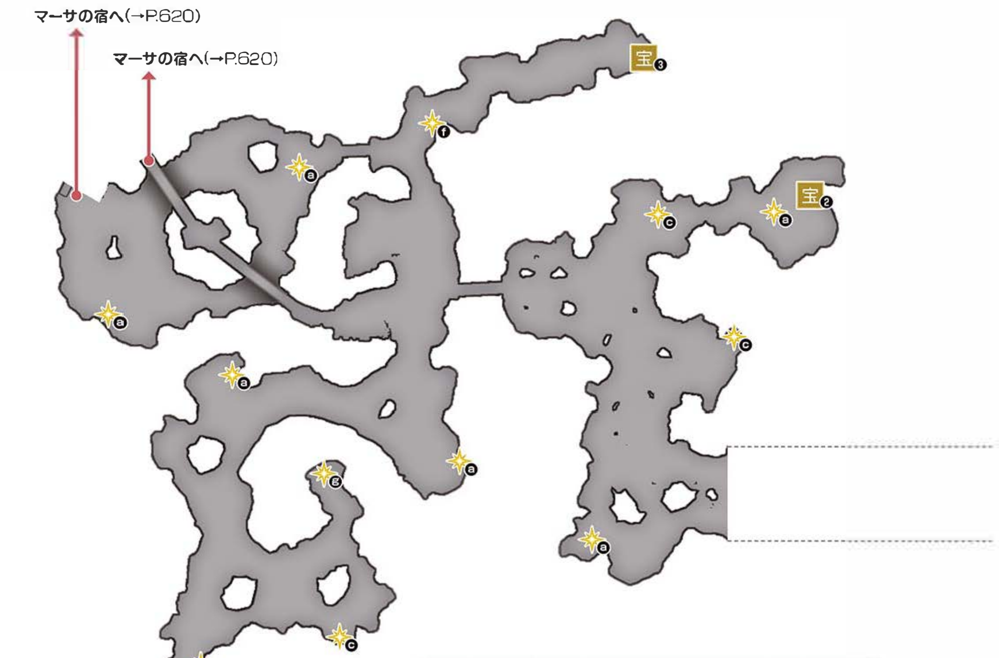


フィールド　皇国属領ロザリア

スリー・リーズ湿地

Three Reeds








宝 宝箱の中身（FF AF）

	中身
❶	魔物の牙×10
❷	戦鉱石×10
❸	丈夫な皮×10
❹	黒水

宝 宝箱の中身（FF）

	中身
❶	魔物の牙×20
❷	戦鉱石×20
❸	丈夫な皮×20
❹	蛮族通貨

キラキラした欠片の中身（SF AF）

	中身
a	茨貝の殻×3(25%)、茨貝の殻×6(15%)、魔物の牙(20%)、魔物の牙×3(40%)
b	茨貝の殻×3(25%)、茨貝の殻×6(15%)、魔物の牙(20%)、鉄生糸×3(40%)
c	5ギル(30%)、ギル虫(10%)、茨貝の殻×3(30%)、魔物の牙(10%)、ポーション(20%)
d	茨貝の殻×3(25%)、茨貝の殻×6(15%)、戦鉱石×3(40%)、魔物の牙(20%)
e	茨貝の殻×3(25%)、茨貝の殻×6(15%)、魔物の牙(20%)、丈夫な皮×3(40%)
f	5ギル(40%)、10ギル(30%)、15ギル(15%)、ギル虫(10%)、黒水(5%)
g	茨貝の殻×3(25%)、茨貝の殻×6(15%)、魔物の牙(20%)、魔法灰×3(40%)

キラキラした欠片の中身（FF）

	中身
a	茨貝の殻×6(25%)、茨貝の殻×12(15%)、魔物の牙×2(20%)、魔物の牙×6(40%)
b	茨貝の殻×6(25%)、茨貝の殻×12(15%)、魔物の牙×2(20%)、鉄生糸×6(40%)
c	10ギル(30%)、黒水(10%)、茨貝の殻×6(30%)、魔物の牙(10%)、ポーション(20%)
d	茨貝の殻×6(25%)、茨貝の殻×12(15%)、戦鉱石×6(40%)、魔物の牙×2(20%)
e	茨貝の殻×6(25%)、茨貝の殻×12(15%)、魔物の牙×2(20%)、丈夫な皮×6(40%)
f	10ギル(40%)、20ギル(30%)、30ギル(15%)、黒水(10%)、蛮族通貨(5%)
g	茨貝の殻×6(25%)、茨貝の殻×12(15%)、魔物の牙×2(20%)、魔法灰×6(40%)





マーサの宿

Martha's Rest







宝 宝箱の中身(FF AF)

	中身
❶	戦鉱石×10
❷	蛮族通貨
❸	蛮族通貨、楽譜《皇国属領ロザリア》(※1)

宝 宝箱の中身(FF)

	中身
❶	戦鉱石×20
❷	古めかしいクリスタル
❸	古めかしいクリスタル、楽譜《皇国属領ロザリア》(※1)

ショップの品ぞろえ(SF SF)

名前	種別	在庫数	価格
大地の剣	武器	1	1500
バスターソード	武器	1	1000
ゴールドワークサッシュ	腰帯	1	1450
ダークサッシュ	腰帯	1	950
バトルチェイン	腕輪	1	1350
スチールクラウン	腕輪	1	950
メテオライト	マテリアル	1	1000
ヴァレーアカネ	マテリアル	99	20
楽譜《ロザリアの余暇》	だいじなもの	1	20000
ポーション	消費アイテム	∞	200
ハイポーション	消費アイテム	∞	400
ちからの薬	消費アイテム	∞	700
まもりの薬	消費アイテム	∞	600
▼ Ⅲ-7「傾く世界で」でシドの私室に入ったあと			
英雄の薬	消費アイテム	∞	500
▼ Ⅳ-2「新たな隠れ家」を開始したあと			
ストンスキンカフス	アクセサリ	1	1900
エリクサー	消費アイテム	∞	10000
▼ Ⅴ-1「決断」を開始したあと			
プラチナソード	武器	1	2000
プラチナベルト	腰帯	1	1980
デーモンアームガード	腕輪	1	1700
プラチナカノン	腕輪	1	1800
茨貝の殻	マテリアル	99	30
▼ Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと			
デザートローズ	マテリアル	99	40
▼ Ⅶ-4「小さな希望」を開始したあと			
ルーンブレイド	武器	1	4000
ルーンベルト	腰帯	1	3600
ルーンクレセント	腕輪	1	3800
光の吐息《サテライト》	アクセサリ	1	20000
▼ Ⅷ-1「灰の大陸へ」を開始したあと			
氷の吐息《ライム》	アクセサリ	1	35000
▼ Ⅷ-4「魔都への道」を開始したあと			
クラッチ鉱	マテリアル	99	50

※1……楽譜《皇国属領ロザリア》は持っていない場合のみ入手できる

※2……「クエスト 90「白銀の君」と 91「老師の想いを胸に」を達成する」「『支援品』(→P.432)で名声を2850以上にする(世間の評判を「新しい世界の灯火」にする)」「『クロノス石塔群』(→P.410)の試練をすべて踏破する」の3つ

ショップの品ぞろえ(FF)

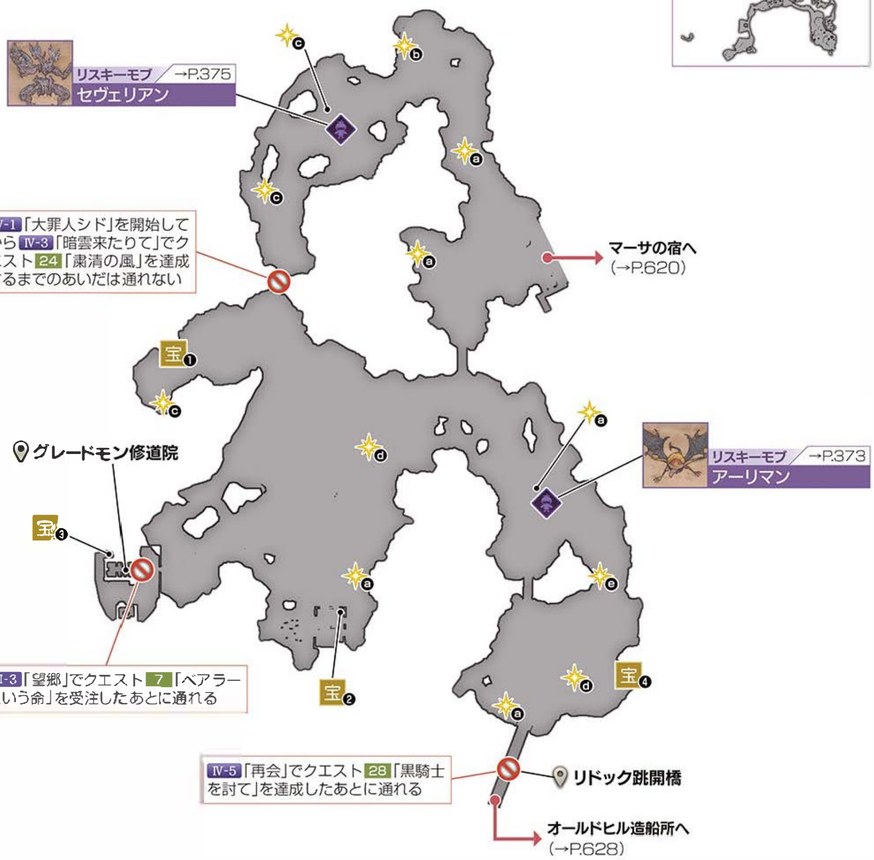
名前	種別	在庫数	価格
大地の剣+3	武器	1	7500
バスターソード+3	武器	1	5000
ゴールドワークサッシュ+3	腰帯	1	7250
ダークサッシュ+3	腰帯	1	4750
バトルチェイン+3	腕輪	1	6750
スチールクラウン+3	腕輪	1	4750
メテオライト+	マテリアル	1	2000
ヴァレーアカネ	マテリアル	99	20
楽譜《ロザリアの余暇》	だいじなもの	1	20000
ポーション	消費アイテム	∞	200
ハイポーション	消費アイテム	∞	400
エリクサー	消費アイテム	∞	25000
ちからの薬	消費アイテム	∞	700
まもりの薬	消費アイテム	∞	600
英雄の薬	消費アイテム	∞	500
▼ Ⅳ-2「新たな隠れ家」を開始したあと			
ストンスキンカフス	アクセサリ	3	4750
▼ Ⅴ-1「決断」を開始したあと			
サンゴの剣	武器	1	1800
プラチナソード+3	武器	1	10000
デーモンサッシュ	腰帯	1	1700
プラチナベルト+3	腰帯	1	9900
デーモンアームガード⓮	腕輪	1	8500
デーモンアームガード	腕輪	1	1700
プラチナカノン+3	腕輪	1	9000
茨貝の殻	マテリアル	99	30
▼ Ⅴ-3「帰還」でミドと話したあと			
古代の剣	武器	1	2300
ミスリルベルト	腰帯	1	2250
ミスリルリスト	腕輪	1	2250
▼ Ⅵ-1「決意を新たに」でヴィヴィアンと話したあと			
デザートローズ	マテリアル	99	40
▼ Ⅶ-4「小さな希望」を開始したあと			
ルーンブレイド+3	武器	1	20000
ルーンベルト+3	腰帯	1	18000
ルーンクレセント+3	腕輪	1	19000
光の吐息《サテライト》	アクセサリ	3	50000
▼ Ⅷ-1「灰の大陸へ」を開始したあと			
マサムネ	武器	1	4500
リーガルサッシュ	腰帯	1	4300
リーガルアームガード	腕輪	1	4300
氷の吐息《ライム》	アクセサリ	3	87500
▼ Ⅷ-4「魔都への道」を開始したあと			
クラッチ鉱	マテリアル	99	50
▼ 条件(※2)をすべて満たしたあと			
雷の玉響《パイルドライブ》	アクセサリ	3	30000
雷の吐息《パイルドライブ》	アクセサリ	3	31000
雷の宝珠《サンダーストーム》	アクセサリ	3	32000
雷の吐息《サンダーストーム》	アクセサリ	3	32000
雷の宝珠《ライトニングロッド》	アクセサリ	3	30750
雷の宝珠《裁きの雷》	アクセサリ	3	250000
雷の吐息《裁きの雷》	アクセサリ	3	87500



悲しみの入り江

Sorrowise





宝 宝箱の中身（ふF ふF）

	中身
❶	蛮族通貨、戦鉱石×15、魔物の牙×15
❷	メテオライト
❸	魔法灰×10
❹	丈夫な皮×10

宝 宝箱の中身（FF）

	中身
❶	古めかしいクリスタル、戦鉱石×30、魔物の牙×30
❷	メテオライト+
❸	魔法灰×20
❹	丈夫な皮×20

キラキラした欠片の中身（ふF ふF）

	中身
ⓐ	茨貝の殻×3(25%)、茨貝の殻×6(15%)、魔物の牙(20%)、魔物の牙×3(40%)
ⓑ	茨貝の殻×3(25%)、茨貝の殻×6(15%)、戦鉱石×3(40%)、魔物の牙(20%)
ⓒ	茨貝の殻×3(25%)、茨貝の殻×6(15%)、魔物の牙(20%)、魔法灰×3(40%)
ⓓ	5ギル(40%)、10ギル(30%)、15ギル(15%)、ギル虫(10%)、黒水(5%)
ⓔ	茨貝の殻×3(25%)、茨貝の殻×6(15%)、魔物の牙(20%)、丈夫な皮×3(40%)

キラキラした欠片の中身（FF）

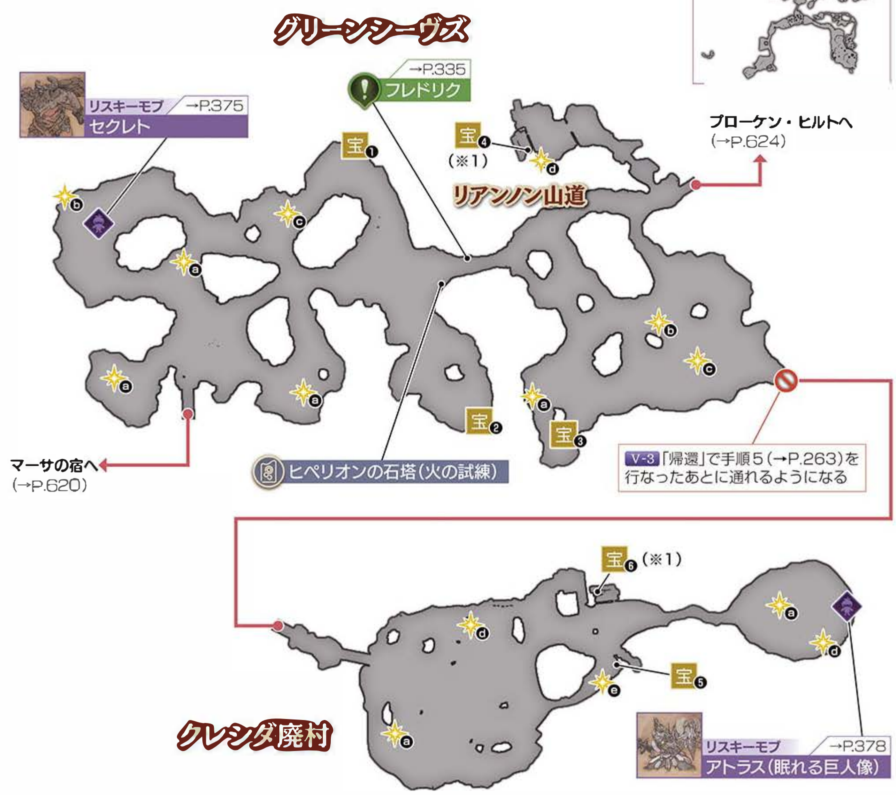
	中身
ⓐ	茨貝の殻×6(25%)、茨貝の殻×12(15%)、魔物の牙×2(20%)、魔物の牙×6(40%)
ⓑ	茨貝の殻×6(25%)、茨貝の殻×12(15%)、戦鉱石×6(40%)、魔物の牙×2(20%)
ⓒ	茨貝の殻×6(25%)、茨貝の殻×12(15%)、魔物の牙×2(20%)、魔法灰×6(40%)
ⓓ	10ギル(40%)、20ギル(30%)、30ギル(15%)、黒水(10%)、蛮族通貨(5%)
ⓔ	茨貝の殻×6(25%)、茨貝の殻×12(15%)、魔物の牙×2(20%)、丈夫な皮×6(40%)

フィールド 皇国属領ロザリア

グリーンシーヴズ～クレシダ廃村

Greensheaves ~ Cressida





※1……廃屋の2階にある

宝箱の中身(SF AF)

	中身
❶	魔法灰×10
❷	ブラッドホークアンクレット
❸	メテオライト
❹	蛮族通貨
❺	戦鉱石×10
❻	鉄生糸×10

宝箱の中身(FF)

	中身
❶	魔法灰×20
❷	ブラッドホークアンクレット
❸	メテオライト+
❹	古めかしいクリスタル
❺	戦鉱石×20
❻	鉄生糸×20

キラキラした欠片の中身(SF AF)

	中身
a	灰貝の殻×3(25%)、灰貝の殻×6(15%)、魔物の牙(20%)、魔物の牙×3(40%)
b	5ギル(30%)、ギル虫(10%)、灰貝の殻×3(30%)、魔物の牙(10%)、ポーション(20%)
c	5ギル(40%)、10ギル(30%)、15ギル(15%)、ギル虫(10%)、黒水(5%)
d	灰貝の殻×3(25%)、灰貝の殻×6(15%)、魔物の牙(20%)、鉄生糸×3(40%)
e	灰貝の殻×3(25%)、灰貝の殻×6(15%)、魔物の牙(20%)、丈夫な皮×3(40%)

キラキラした欠片の中身(FF)

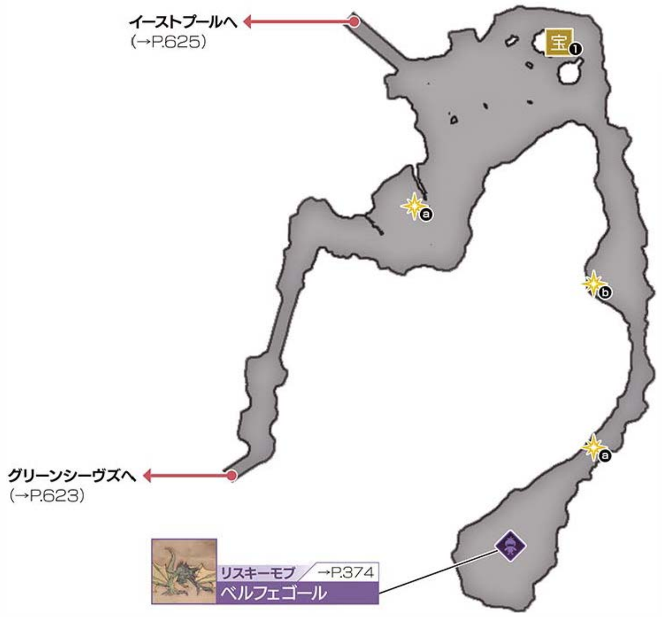
	中身
a	灰貝の殻×6(25%)、灰貝の殻×12(15%)、魔物の牙×2(20%)、魔物の牙×6(40%)
b	10ギル(30%)、黒水(10%)、灰貝の殻×6(30%)、魔物の牙(10%)、ポーション(20%)
c	10ギル(40%)、20ギル(30%)、30ギル(15%)、黒水(10%)、蛮族通貨(5%)
d	灰貝の殻×6(25%)、灰貝の殻×12(15%)、魔物の牙×2(20%)、鉄生糸×6(40%)
e	灰貝の殻×6(25%)、灰貝の殻×12(15%)、魔物の牙×2(20%)、丈夫な皮×6(40%)

フィールド 皇国属領ロザリア

ブローケン・ヒルト

The Broken Hilt





宝箱の中身(FF AF)

	中身
❶	丈夫な皮×10

キラキラした欠片の中身(FF AF)

	中身
ⓐ	灰貝の殻×3(25%)、灰貝の殻×6(15%)、戦鉱石×3(40%)、魔物の牙(20%)
ⓑ	灰貝の殻×3(25%)、灰貝の殻×6(15%)、魔物の牙(20%)、魔法灰×3(40%)

宝箱の中身(FF)

	中身
❶	丈夫な皮×20

キラキラした欠片の中身(FF)

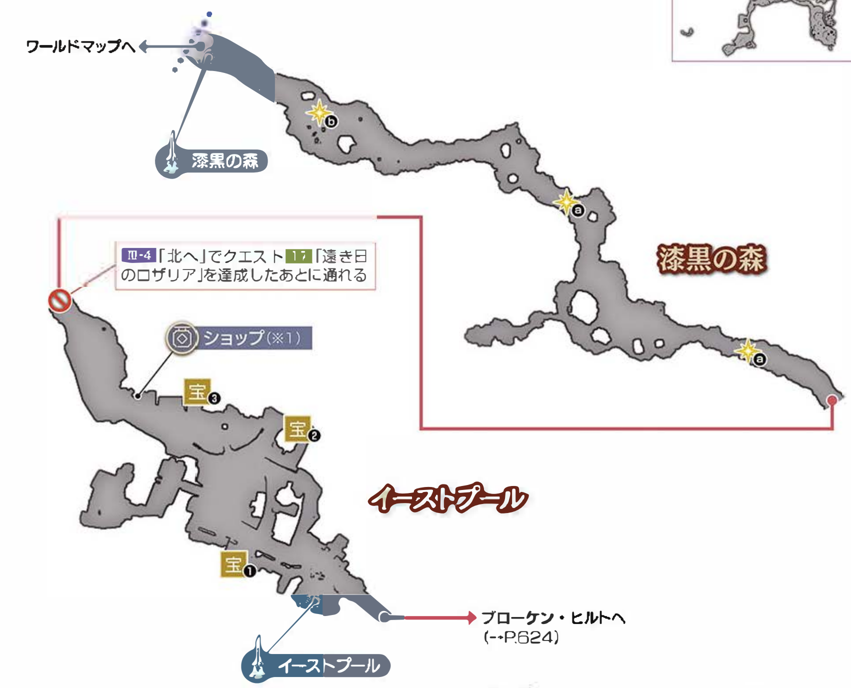
	中身
ⓐ	灰貝の殻×6(25%)、灰貝の殻×12(15%)、戦鉱石×6(40%)、魔物の牙×2(20%)
ⓑ	灰貝の殻×6(25%)、灰貝の殻×12(15%)、魔物の牙×2(20%)、魔法灰×6(40%)



イーストプール～漆黒の森

Eastpool - The Dim





※1……Ⅲ-5「真実の在り処」を終了したあとは利用できなくなる

宝箱の中身（AF AF）

	中身
❶	鉄生糸×10
❷	蛮族通貨、戦鉱石×10、魔物の牙×10
❸	蛮族通貨

キラキラした欠片の中身（FF AF FF）

	中身
ⓐ	ポーション
ⓑ	ポーション、ハイポーション

ショップの品ぞろえ（AF AF）

名前	種別	在庫数	価格
大地の剣	武器	1	1500
ゴールドワークサッシュ	腰帯	1	1450
バトルチェイン	腕輪	1	1350
風の吐息《ルックスガンビット》	アクセサリ	1	11000
メテオライト	マテリアル	1	1000
ヴァレーアカネ	マテリアル	99	20
楽譜《森林浴》	だいじなもの	1	40000
ポーション	消費アイテム	∞	200
ハイポーション	消費アイテム	∞	400
ちからの薬	消費アイテム	∞	700
まもりの薬	消費アイテム	∞	600

宝箱の中身（FF）

	中身
❶	鉄生糸×20
❷	古めかしいクリスタル、戦鉱石×20、魔物の牙×20
❸	古めかしいクリスタル

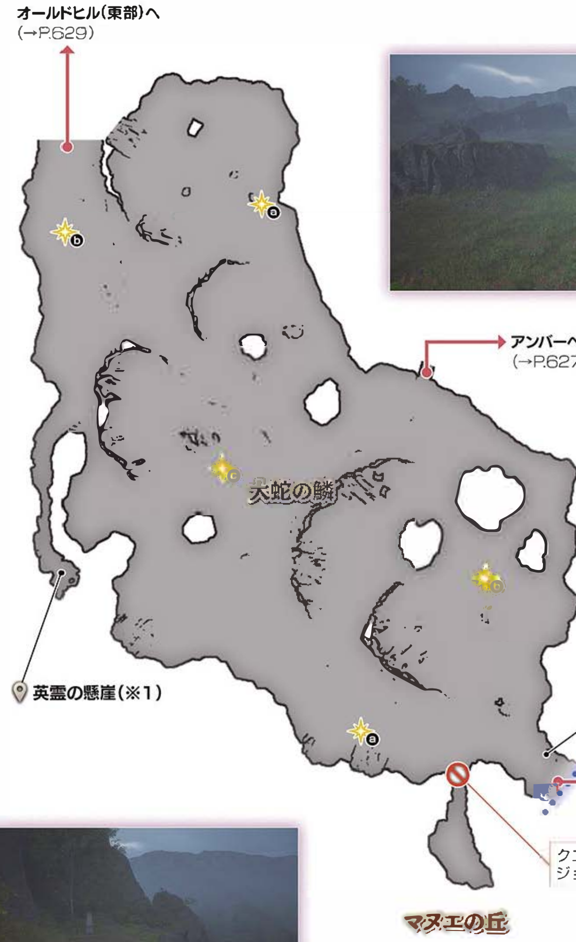
ショップの品ぞろえ（FF）

名前	種別	在庫数	価格
大地の剣+3	武器	1	7500
ゴールドワークサッシュ+3	腰帯	1	7250
バトルチェイン+3	腕輪	1	6750
風の吐息《ルックスガンビット》	アクセサリ	1	27500
メテオライト+	マテリアル	1	2000
ヴァレーアカネ	マテリアル	99	20
楽譜《森林浴》	だいじなもの	1	40000
ポーション	消費アイテム	∞	200
ハイポーション	消費アイテム	∞	400
エリクサー	消費アイテム	∞	25000
ちからの薬	消費アイテム	∞	700
まもりの薬	消費アイテム	∞	600
英雄の薬	消費アイテム	∞	500

ホーク・クライ断崖

Hawk's Cry Cliff









※1……クエスト 86「受け継ぎし炎」で手順6(→P.367)を行なったあとにスポット名が表示されるようになる

キラキラした欠片の中身(SF AF)

	中身
a	5ギル(30%)、ギル虫(10%)、茨貝の殻×3(30%)、魔物の牙(10%)、ポーション(20%)
b	茨貝の殻×3(25%)、茨貝の殻×6(15%)、魔物の牙(20%)、魔物の牙×3(40%)
c	5ギル(40%)、10ギル(30%)、15ギル(15%)、ギル虫(10%)、黒水(5%)

キラキラした欠片の中身(FF)

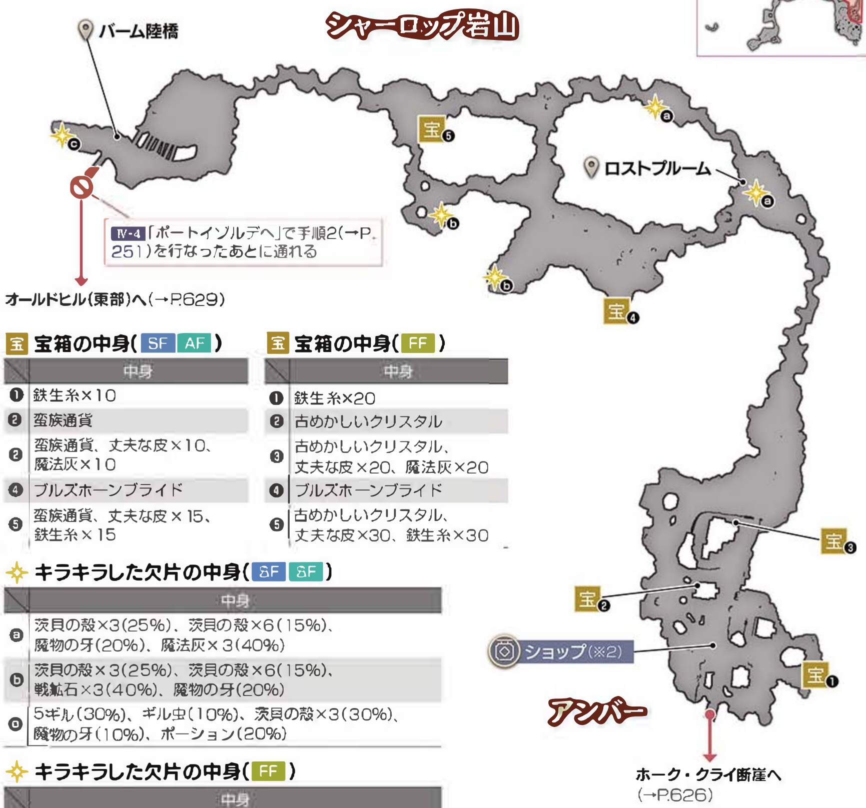
	中身
a	10ギル(30%)、黒水(10%)、茨貝の殻×6(30%)、魔物の牙(10%)、ポーション(20%)
b	茨貝の殻×6(25%)、茨貝の殻×12(15%)、魔物の牙×2(20%)、魔物の牙×6(40%)
c	10ギル(40%)、20ギル(30%)、30ギル(15%)、黒水(10%)、蛮族通貨(5%)

フィールド 皇国属領ロザリア

アンバー〜シャーロップ岩山

Amber ~Shallop Rock





宝箱の中身(SF AF)

	中身
❶	鉄生糸×10
❷	蛮族通貨
❷	蛮族通貨、丈夫な皮×10、魔法灰×10
❹	ブルズホーンブライド
❺	蛮族通貨、丈夫な皮×15、鉄生糸×15

宝箱の中身(FF)

	中身
❶	鉄生糸×20
❷	古めかしいクリスタル
❸	古めかしいクリスタル、丈夫な皮×20、魔法灰×20
❹	ブルズホーンブライド
❺	古めかしいクリスタル、丈夫な皮×30、鉄生糸×30

キラキラした欠片の中身(SF SF)

	中身
a	茨貝の殻×3(25%)、茨貝の殻×6(15%)、魔物の牙(20%)、魔法灰×3(40%)
b	茨貝の殻×3(25%)、茨貝の殻×6(15%)、戦鉱石×3(40%)、魔物の牙(20%)
c	5ギル(30%)、ギル虫(10%)、茨貝の殻×3(30%)、魔物の牙(10%)、ポーション(20%)

キラキラした欠片の中身(FF)

	中身
a	茨貝の殻×6(25%)、茨貝の殻×12(15%)、魔物の牙×2(20%)、魔法灰×6(40%)
b	茨貝の殻×6(25%)、茨貝の殻×12(15%)、戦鉱石×6(40%)、魔物の牙×2(20%)
c	10ギル(30%)、黒水(10%)、茨貝の殻×6(30%)、魔物の牙(10%)、ポーション(20%)

※2……Ⅵ-3「慟哭の空」を終了したあとは利用できなくなる

ショップの品ぞろえ(SF AF)

名前	種別	在庫数	価格
大地の剣	武器	1	1500
ゴールドワークサッシュ	腰帯	1	1450
バトルチェイン	腕輪	1	1350
蒼の房飾り	アクセサリ	1	24000
メテオライト	マテリアル	1	1000
茨貝の殻	マテリアル	99	30
楽譜《ある日の夜》	だいじなもの	1	20000
ポーション	消費アイテム	∞	200
ハイポーション	消費アイテム	∞	400
エリクサー	消費アイテム	∞	10000
ちからの薬	消費アイテム	∞	700
まもりの薬	消費アイテム	∞	600
英雄の薬	消費アイテム	∞	500

ショップの品ぞろえ(FF)

名前	種別	在庫数	価格
大地の剣＋3	武器	1	7500
ゴールドワークサッシュ＋3	腰帯	1	7250
バトルチェイン＋3	腕輪	1	6750
蒼の房飾り	アクセサリ	1	60000
メテオライト＋	マテリアル	1	2000
デザートローズ	マテリアル	99	40
楽譜《ある日の夜》	だいじなもの	1	20000
ポーション	消費アイテム	∞	200
ハイポーション	消費アイテム	∞	400
エリクサー	消費アイテム	∞	25000
ちからの薬	消費アイテム	∞	700
まもりの薬	消費アイテム	∞	600
英雄の薬	消費アイテム	∞	500

フィールド　皇国属領ロザリア

オールドヒル～オールドヒル造船所

Auldhyl~
The Auldhyl Docks













宝箱の中身(ñF ñF)

	中身
❶	黒水
❷	魔物の牙×10
❸	デーモンサッシュ
❹	戦鉱石×10
❺	蛮族通貨
❺	丈夫な皮×10

宝箱の中身(FF)

	中身
❶	蛮族通貨
❷	魔物の牙×20
❸	デーモンサッシュ
❹	戦鉱石×20
❺	古めかしいクリスタル
❻	丈夫な皮×20

キラキラした欠片の中身(SF AF)

	中身
ⓐ	茨貝の殻×3(25%)、茨貝の殻×6(15%)、魔物の牙(20%)、魔物の牙×3(40%)
ⓑ	5ギル(30%)、ギル虫(10%)、茨貝の殻×3(30%)、魔物の牙(10%)、ポーション(20%)

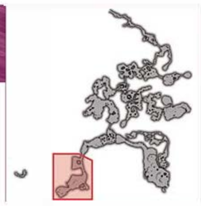
キラキラした欠片の中身(FF)

	中身
ⓐ	茨貝の殻×6(25%)、茨貝の殻×12(15%)、魔物の牙×2(20%)、魔物の牙×6(40%)
ⓑ	10ギル(30%)、黒水(10%)、茨貝の殻×6(30%)、魔物の牙(10%)、ポーション(20%)

静寂の浜辺〜シルク・ストランド〜ラザロ街

Quietsands ~ The Silken Strand ~ The Lazarus District







※1……IV-5「再会」でラザロ街の野盗と戦ったあとからVI-3「慟哭の空」を終了するまでのあいだのみ利用できる

宝 宝箱の中身(SF AF)

	中身
❶	黒水
❷	魔物の牙×10
❸	鉄生糸×10
❹	魔法灰×10

宝 宝箱の中身(FF)

	中身
❶	蛮族通貨
❷	魔物の牙×20
❸	鉄生糸×20
❹	魔法灰×20

キラキラした欠片の中身(ŚF ÁF)

	中身
a	茨貝の殻×3(25%)、茨貝の殻×6(15%)、魔物の牙(20%)、魔物の牙×3(40%)
b	5ギル(30%)、ギル虫(10%)、茨貝の殻×3(30%)、魔物の牙(10%)、ポーション(20%)

キラキラした欠片の中身(FF)

	中身
a	茨貝の殻×6(25%)、茨貝の殻×12(15%)、魔物の牙×2(20%)、魔物の牙×6(40%)
b	10ギル(30%)、黒水(10%)、茨貝の殻×6(30%)、魔物の牙(10%)、ポーション(20%)

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

ショップの品ぞろえ（FF FF）

名前	種別	在庫数	価格
大地の剣	武器	1	1500
ゴールドワークサッシュ	腰帯	1	1450
デーモンアームガード	腕輪	1	1700
バトルチェイン	腕輪	1	1350
紅の房飾り	アクセサリ	1	26000
メテオライト	マテリアル	1	1000
デザートローズ	マテリアル	99	40
ポーション	消費アイテム	∞	200
ハイポーション	消費アイテム	∞	400
エリクサー	消費アイテム	∞	10000
ちからの薬	消費アイテム	∞	700
まもりの薬	消費アイテム	∞	600
英雄の薬	消費アイテム	∞	500

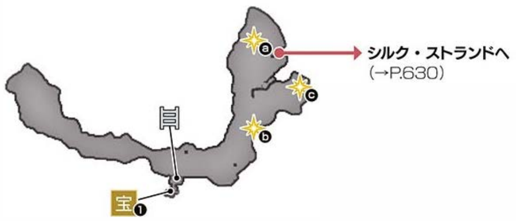
ショップの品ぞろえ（FF）

名前	種別	在庫数	価格
大地の剣＋3	武器	1	7500
ゴールドワークサッシュ＋3	腰帯	1	7250
デーモンアームガード	腕輪	1	8500
バトルチェイン＋3	腕輪	1	6750
紅の房飾り	アクセサリ	1	65000
メテオライト＋	マテリアル	1	2000
デザートローズ	マテリアル	99	40
ポーション	消費アイテム	∞	200
ハイポーション	消費アイテム	∞	400
エリクサー	消費アイテム	∞	25000
ちからの薬	消費アイテム	∞	700
まもりの薬	消費アイテム	∞	600
英雄の薬	消費アイテム	∞	500

フィールド　皇国属領ロザリア

ミスト島

Mist





宝箱の中身（FF FF）

	中身
❶	魔物の牙×10

宝箱の中身（FF）

	中身
❶	魔物の牙×20

キラキラした欠片の中身（FF FF）

	中身
a	5ギル(30%)、ギル虫(10%)、次貝の殻×3(30%)、魔物の牙(10%)、ポーション(20%)
b	5ギル(40%)、10ギル(30%)、15ギル(15%)、ギル虫(10%)、黒水(5%)
c	次貝の殻×3(25%)、次貝の殻×6(15%)、戦鉱石×3(40%)、魔物の牙(20%)

キラキラした欠片の中身（FF）

	中身
a	10ギル(30%)、黒水(10%)、次貝の殻×6(30%)、魔物の牙(10%)、ポーション(20%)
b	10ギル(40%)、20ギル(30%)、30ギル(15%)、黒水(10%)、蛮族通貨(5%)
c	次貝の殻×6(25%)、次貝の殻×12(15%)、戦鉱石×6(40%)、魔物の牙×2(20%)





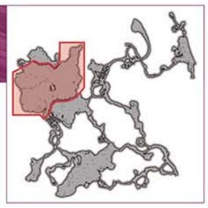
ダルメキア共和国領



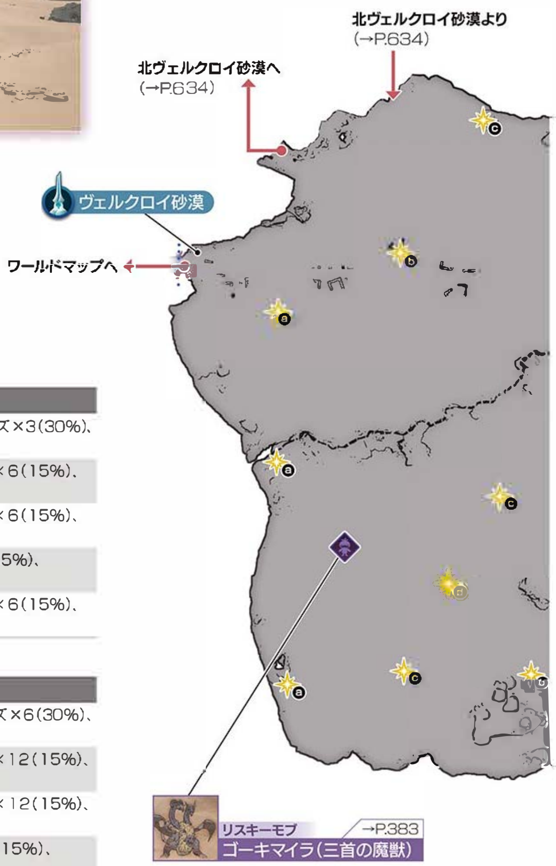
フィールド　ダルメキア共和国領

ヴェルクロイ砂漠

The Velkroy Desert







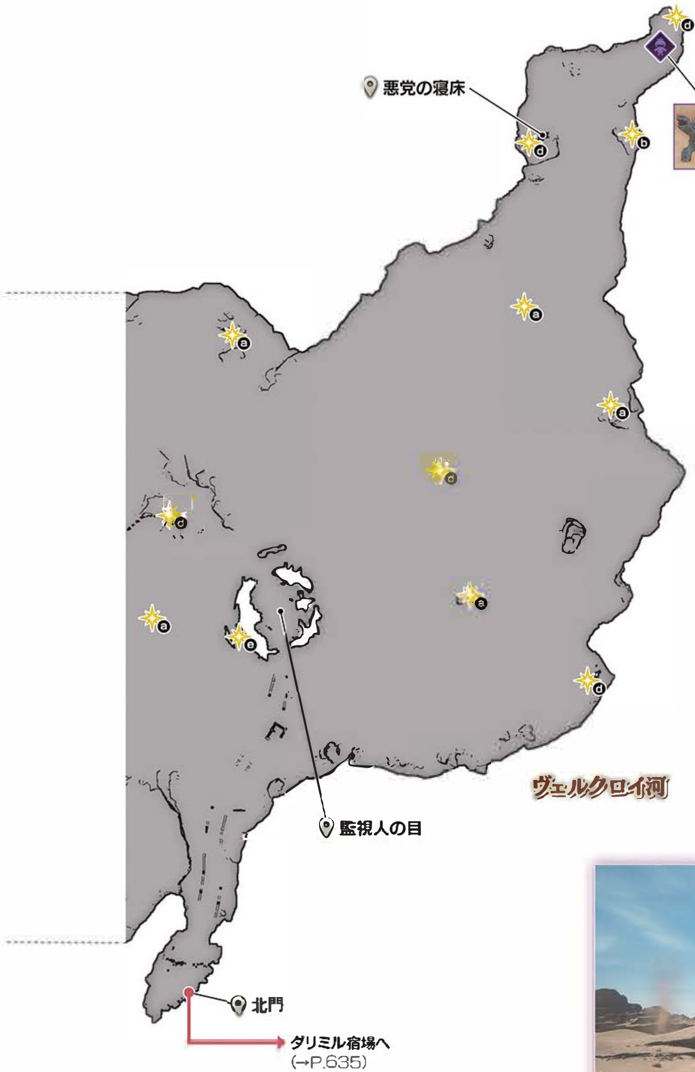
キラキラした欠片の中身(ﾊF ﾊF)

	中身
a	10ギル(30%)、ギル虫(10%)、デザートローズ×3(30%)、鉄生糸(10%)、ポーション(20%)
b	デザートローズ×3(25%)、デザートローズ×6(15%)、鉄生糸(20%)、丈夫な皮×3(40%)
c	デザートローズ×3(25%)、デザートローズ×6(15%)、魔物の牙×3(40%)、鉄生糸(20%)
d	10ギル(40%)、25ギル(30%)、50ギル(15%)、ギル虫(10%)、黒水(5%)
c	デザートローズ×3(25%)、デザートローズ×6(15%)、鉄生糸(20%)、魔法灰×3(40%)

キラキラした欠片の中身(FF)

	中身
c	20ギル(30%)、黒水(10%)、デザートローズ×6(30%)、鉄生糸(10%)、ポーション(20%)
b	デザートローズ×6(25%)、デザートローズ×12(15%)、鉄生糸×2(20%)、丈夫な皮×6(40%)
c	デザートローズ×6(25%)、デザートローズ×12(15%)、魔物の牙×6(40%)、鉄生糸×2(20%)
d	20ギル(40%)、50ギル(30%)、100ギル(15%)、黒水(10%)、蛮族通貨(5%)
c	デザートローズ×6(25%)、デザートローズ×12(15%)、鉄生糸×2(20%)、魔法灰×6(40%)







INDEX
ページの見かた
取引所&鍛冶屋リスト
拠点
フィールド
→ザンブレク皇国領
→皇国属領ロザリア
→ダルメキア共和国領
→ウォールード王国領
ステージ

フィールド　ダルメキア共和国領

北ヴェルクロイ砂漠

The Northern Velkroy Desert





宝 宝箱の中身(SF AF)

	中身
❶	ミスリルベルト

宝 宝箱の中身(FF)

	中身
❶	ミスリルベルト

キラキラした欠片の中身(SF AF)

	中身
ⓐ	10ギル(40%)、25ギル(30%)、50ギル(15%)、ギル虫(10%)、黒水(5%)
ⓑ	10ギル(30%)、ギル虫(10%)、デザートローズ×3(30%)、鉄生糸(10%)、ポーション(20%)
ⓒ	デザートローズ×3(25%)、デザートローズ×6(15%)、魔物の牙×3(40%)、鉄生糸(20%)
ⓓ	デザートローズ×3(25%)、デザートローズ×6(15%)、鉄生糸(20%)、丈夫な皮×3(40%)
ⓔ	デザートローズ×3(25%)、デザートローズ×6(15%)、鉄生糸(20%)、魔法灰×3(40%)

キラキラした欠片の中身(FF)

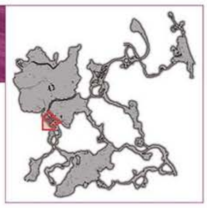
	中身
ⓐ	20ギル(40%)、50ギル(30%)、100ギル(15%)、黒水(10%)、蛮族通貨(5%)
ⓑ	20ギル(30%)、黒水(10%)、デザートローズ×6(30%)、鉄生糸(10%)、ポーション(20%)
ⓒ	デザートローズ×6(25%)、デザートローズ×12(15%)、魔物の牙×6(40%)、鉄生糸×2(20%)
ⓓ	デザートローズ×6(25%)、デザートローズ×12(15%)、鉄生糸×2(20%)、丈夫な皮×6(40%)
ⓔ	デザートローズ×6(25%)、デザートローズ×12(15%)、鉄生糸×2(20%)、魔法灰×6(40%)



フィールド ダルメキア共和国領

ダリミル宿場

The Dalimil Inn





※1……2階の通路にある
※2……V-1「魔窟」を終了したあとに通れる

宝 宝箱の中身(ＳＦ ＳＦ)

	中身
❶	蛮族通貨×2
❷	戦鉱石×15
❸	蛮族通貨

宝 宝箱の中身(FF)

	中身
❶	古めかしいクリスタル×2
❷	戦鉱石×30
❸	古めかしいクリスタル





次ページへつづく

ショップの品ぞろえ(AF AF)

名前	種別	在庫数	価格
プラチナソード	武器	1	2000
ハンターズウェストクロス	腰帯	1	2250
プラチナベルト	腰帯	1	1980
ハンターズアームクロス	腕輪	1	2450
プラチナカノン	腕輪	1	1800
雷の吐息《ライトニングロッド》	アクセサリ	1	12200
メテオライト	マテリアル	1	1000
デザートローズ	マテリアル	99	40
楽譜《ダルメキアの息抜き》	だいじなもの	1	40000
ポーション	消費アイテム	∞	200
ハイポーション	消費アイテム	∞	400
エリクサー	消費アイテム	∞	10000
ちからの薬	消費アイテム	∞	700
まもりの薬	消費アイテム	∞	600
英雄の薬	消費アイテム	∞	500
VII-4「小さな希望」を開始したあと			
ルーンブレイド	武器	1	4000
VIII-4「魔都への道」を開始したあと			
闇の吐息《境界転移》	アクセサリ	1	45000
クラッチ鉱	マテリアル	99	50
VIII-6「オリジン」を開始したあと			
ディフェンダー	武器	1	5000
サークルオブヘブン	腰帯	1	4500
サンブレスレット	腕輪	1	4700

ショップの品ぞろえ(FF)

名前	種別	在庫数	価格
プラチナソード+3	武器	1	10000
ハンターズウェストクロス+3	腰帯	1	11250
プラチナベルト+3	腰帯	1	9900
ハンターズアームクロス+3	腕輪	1	12250
プラチナカノン+3	腕輪	1	9000
雷の吐息《ライトニングロッド》	アクセサリ	3	30500
メテオライト+	マテリアル	1	2000
デザートローズ	マテリアル	99	40
楽譜《ダルメキアの息抜き》	だいじなもの	1	40000
ポーション	消費アイテム	∞	200
ハイポーション	消費アイテム	∞	400
エリクサー	消費アイテム	∞	25000
ちからの薬	消費アイテム	∞	700
まもりの薬	消費アイテム	∞	600
英雄の薬	消費アイテム	∞	500
VII-4「小さな希望」を開始したあと			
ルーンブレイド+3	武器	1	20000
VIII-4「魔都への道」を開始したあと			
闇の吐息《境界転移》	アクセサリ	3	112500
クラッチ鉱	マテリアル	99	50
VIII-6「オリジン」を開始したあと			
ディフェンダー+3	武器	1	25000
サークルオブヘブン+3	腰帯	1	22500
サンブレスレット+3	腕輪	1	23500
条件(※1)をすべて満たしたあと			
土の宝珠《ワインダップ》	アクセサリ	3	39500
土の吐息《ワインダップ》	アクセサリ	3	39500
土の宝珠《激震》	アクセサリ	3	37500
土の吐息《激震》	アクセサリ	3	38750
土の宝珠《レイジングフィスト》	アクセサリ	3	38000
土の宝珠《大地の怒り》	アクセサリ	3	250000
土の吐息《大地の怒り》	アクセサリ	3	95000

※1……「クエスト 90「白銀の君」と 91「老師の想いを胸に」を達成する」「『支援品』(→P.432)で名声を2850以上にする(世間の評判を「新しい世界の灯火」にする)」「『クロノス石塔群』(→P.410)の試練をすべて踏破する」の3つ



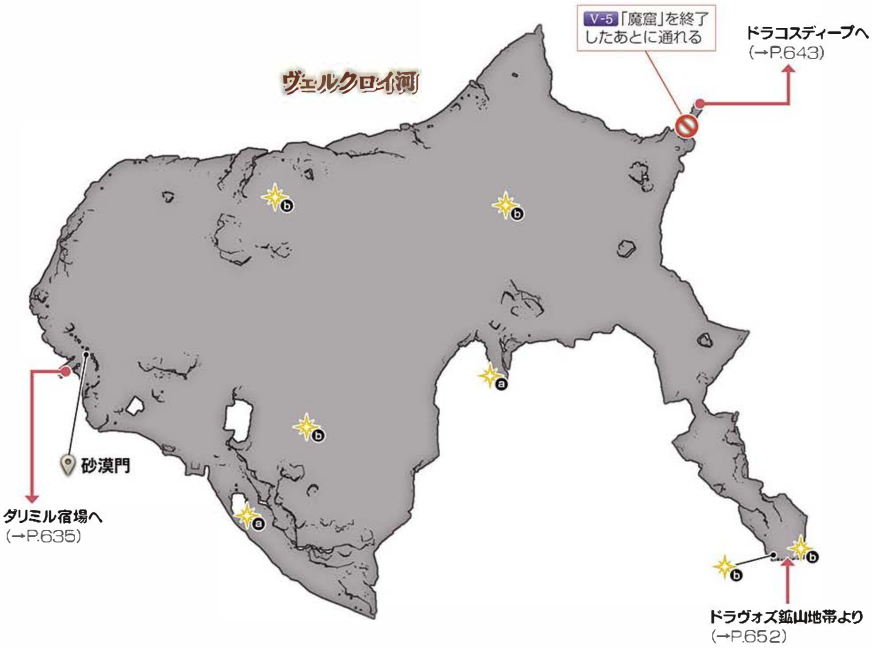
FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

フィールド　ダルメキア共和国領

南ヴェルクロイ砂漠

The Southern Velkroy Desert





キラキラした欠片の中身（ħF ħF）

	中身
ⓐ	10ギル(30%)、ギル虫(10%)、デザートローズ×3(30%)、鉄生糸(10%)、ポーション(20%)
ⓑ	デザートローズ×3(25%)、デザートローズ×6(15%)、魔物の牙×3(40%)、鉄生糸(20%)

キラキラした欠片の中身（SF）

	中身
ⓐ	20ギル(30%)、黒水(10%)、デザートローズ×6(30%)、鉄生糸(10%)、ポーション(20%)
ⓑ	デザートローズ×6(25%)、デザートローズ×12(15%)、魔物の牙×6(40%)、鉄生糸×2(20%)



フィールド　ダルメキア共和国領

ズゾノフ石灰棚

Doeznov Terraces







宝 宝箱の中身（ﾉF ﾉF）

	中身
❶	蛮族通貨、魔物の牙×15、丈夫な皮×15
❷	魔物の牙×15

✧ キラキラした欠片の中身（ﾉF ﾉF）

	中身
ⓐ	10ギル(30%)、ギル虫(10%)、デザートローズ×3(30%)、鉄生糸(10%)、ポーション(20%)
ⓑ	デザートローズ×3(25%)、デザートローズ×6(15%)、鉄生糸(20%)、丈夫な皮×3(40%)
ⓒ	デザートローズ×3(25%)、デザートローズ×6(15%)、魔物の牙×3(40%)、鉄生糸(20%)

宝 宝箱の中身（FF）

	中身
❶	古めかしいクリスタル、魔物の牙×30、丈夫な皮×30
❷	魔物の牙×30

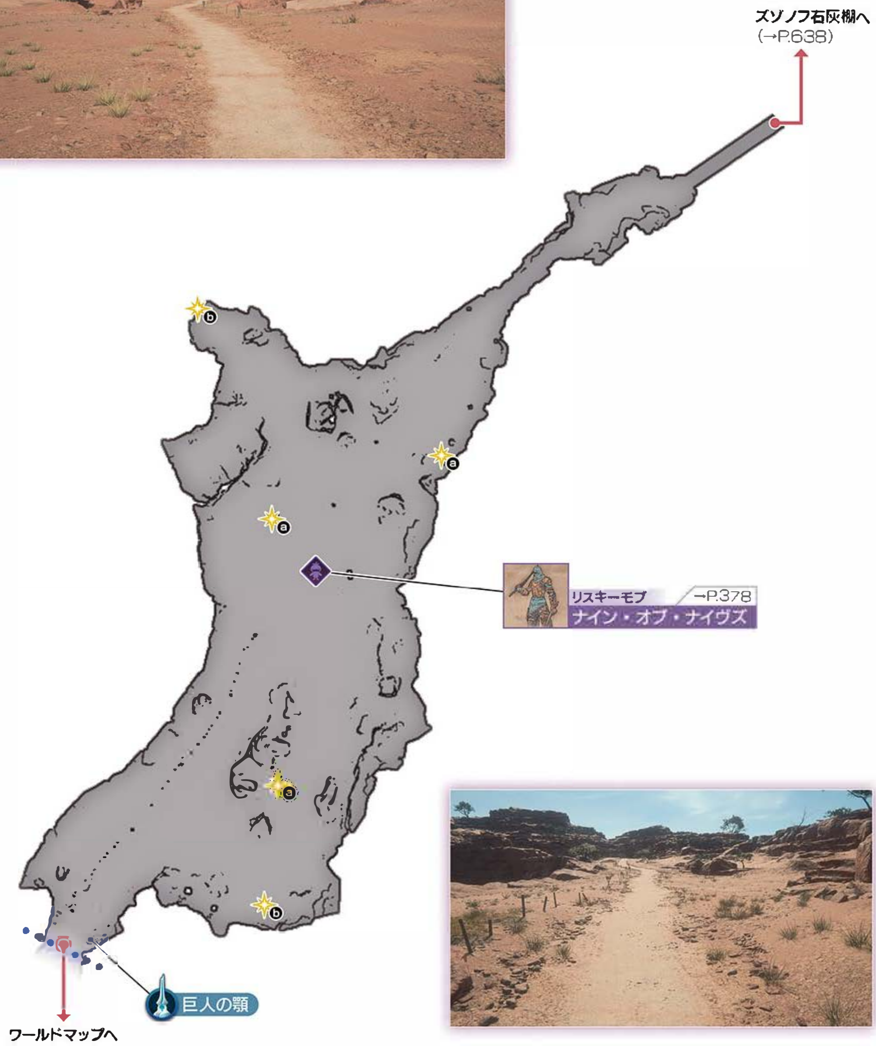
✧ キラキラした欠片の中身（FF）

	中身
ⓐ	20ギル(30%)、黒水(10%)、デザートローズ×6(30%)、鉄生糸×2(10%)、ポーション(20%)
ⓑ	デザートローズ×6(25%)、デザートローズ×12(15%)、鉄生糸×2(20%)、丈夫な皮×6(40%)
ⓒ	デザートローズ×6(25%)、デザートローズ×12(15%)、魔物の牙×6(40%)、鉄生糸×2(20%)

巨人の顎 The Jaw







キラキラした欠片の中身（SF AF）

	中身
a	10ギル(30%)、ギル虫(10%)、デザートローズ×3(30%)、鉄生糸(10%)、ポーション(20%)
b	デザートローズ×3(25%)、デザートローズ×6(15%)、魔物の牙×3(40%)、鉄生糸(20%)

キラキラした欠片の中身（FF）

	中身
a	20ギル(30%)、黒水(10%)、デザートローズ×6(30%)、鉄生糸×2(10%)、ポーション(20%)
b	デザートローズ×6(25%)、デザートローズ×12(15%)、魔物の牙×6(40%)、鉄生糸×2(20%)

INDEX

フィールド　ダルメキア共和国領

レトニ峡谷

Laetny's Cleft





キラキラした欠片の中身（SF AF）

	中身
a	10ギル(30%)、ギル虫(10%)、デザートローズ×3(30%)、鉄生糸(10%)、ポーション(20%)
b	10ギル(40%)、25ギル(30%)、50ギル(15%)、ギル虫(10%)、黒水(5%)
c	デザートローズ×3(25%)、デザートローズ×6(15%)、鉄生糸(20%)、魔法灰×3(40%)

キラキラした欠片の中身（FF）

	中身
a	20ギル(30%)、黒水(10%)、デザートローズ×6(30%)、鉄生糸×2(10%)、ポーション(20%)
b	20ギル(40%)、50ギル(30%)、100ギル(15%)、黒水(10%)、蛮族通貨(5%)
c	デザートローズ×6(25%)、デザートローズ×12(15%)、鉄生糸×2(20%)、魔法灰×6(40%)

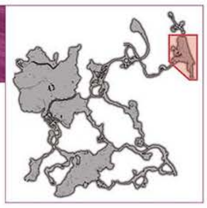


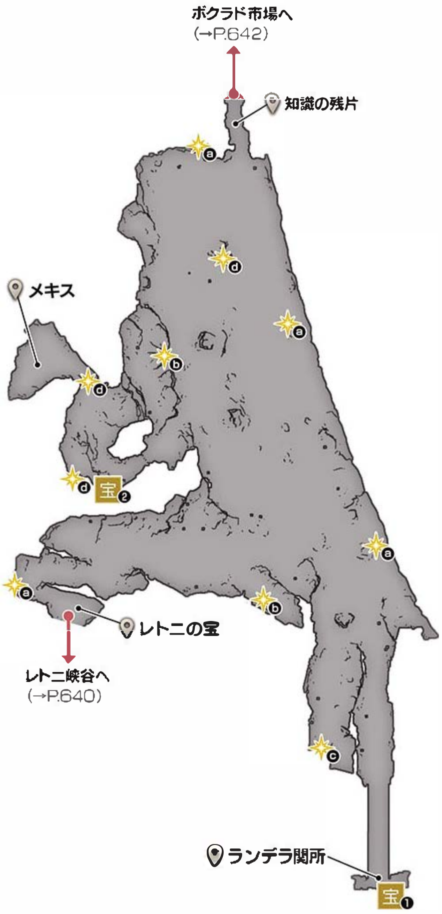
FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

フィールド　ダルメキア共和国領

忘却の荒野

The Steps of the Forgotten





宝 宝箱の中身（SF AF）

	中身
❶	古めかしいクリスタル、丈夫な皮×25、鉄生糸×25
❷	古代の剣

キラキラした欠片の中身（SF AF）

	中身
ⓐ	デザートローズ×3(25%)、デザートローズ×6(15%)、鉄生糸(20%)、魔法灰×3(40%)
ⓑ	デザートローズ×3(25%)、デザートローズ×6(15%)、魔物の牙×3(40%)、鉄生糸(20%)
ⓒ	10ギル(30%)、ギル虫(10%)、デザートローズ×3(30%)、鉄生糸(10%)、ポーション(20%)
ⓓ	10ギル(40%)、25ギル(30%)、50ギル(15%)、ギル虫(10%)、黒水(5%)

宝 宝箱の中身（FF）

	中身
❶	琥珀、丈夫な皮×50、鉄生糸×50
❷	古代の剣

キラキラした欠片の中身（FF）

	中身
ⓐ	デザートローズ×6(25%)、デザートローズ×12(15%)、鉄生糸×2(20%)、魔法灰×6(40%)
ⓑ	デザートローズ×6(25%)、デザートローズ×12(15%)、魔物の牙×6(40%)、鉄生糸×2(20%)
ⓒ	20ギル(30%)、黒水(10%)、デザートローズ×6(30%)、鉄生糸×2(10%)、ポーション(20%)
ⓐ	20ギル(40%)、50ギル(30%)、100ギル(15%)、黒水(10%)、蛮族通貨(5%)

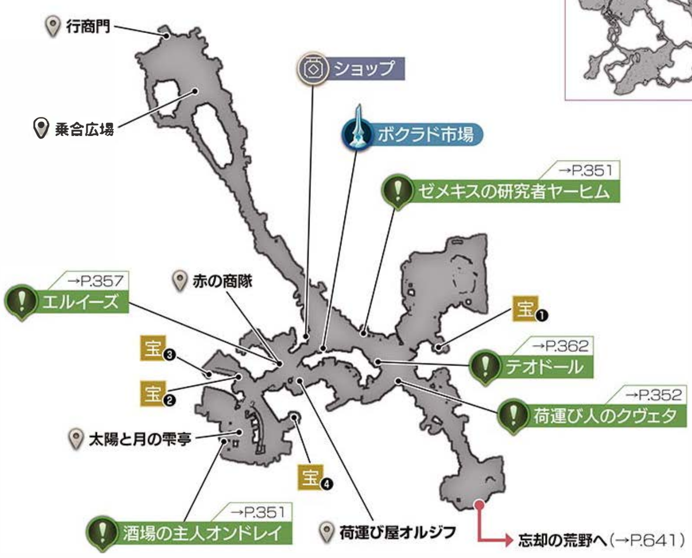




ボクラド市場

The Boklad Markets





宝箱の中身(SF AF)

	中身
❶	丈夫な皮×15
❷	蛮族通貨、楽譜《ダルメキア共和国領》(※1)
❸	魔物の牙×15
❹	鉄生糸×15

宝箱の中身(FF)

	中身
❶	丈夫な皮×30
❷	古めかしいクリスタル、楽譜《ダルメキア共和国領》(※1)
❸	魔物の牙×30
❹	鉄生糸×30

ショップの品ぞろえ(SF AF)

エンハンスソード	武器	1	2500
メテオライト	マテリアル	1	1000
デザートローズ	マテリアル	99	40
楽譜《戦支度》	だいじなもの	1	20000
ポーション	消費アイテム	∞	200
ハイポーション	消費アイテム	∞	400
エリクサー	消費アイテム	∞	10000
ちからの薬	消費アイテム	∞	700
まもりの薬	消費アイテム	∞	600
英雄の薬	消費アイテム	∞	500
▼ Ⅵ-3「慟哭の空」でホワイトドラゴンを倒したあと			
ダイヤソード	武器	1	3000
シルクサッシュ	腰帯	1	2900
ダイヤアームレット	腕輪	1	2700
▼ Ⅶ-4「小さな希望」を開始したあと			
ルーンブレイド	武器	1	4000
ルーンベルト	腰帯	1	3600
ルーンクレセント	腕輪	1	3800
▼ Ⅷ-4「魔都への道」を開始したあと			
闇の吐息《天の叢雲》	アクセサリ	1	48000
クラッチ鉱	マテリアル	99	50
▼ Ⅷ-6「オリジン」を開始したあと			
ディフェンダー	武器	1	5000
サークルオブヘブン	腰帯	1	4500
サンブレスレット	腕輪	1	4700

ショップの品ぞろえ(FF)

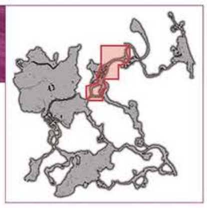
名前	種別	在庫数	価格
エンハンスソード+3	武器	1	12500
メテオライト+	マテリアル	1	2000
デザートローズ	マテリアル	99	40
楽譜《戦支度》	だいじなもの	1	20000
ポーション	消費アイテム	∞	200
ハイポーション	消費アイテム	∞	400
エリクサー	消費アイテム	∞	25000
ちからの薬	消費アイテム	∞	700
まもりの薬	消費アイテム	∞	600
英雄の薬	消費アイテム	∞	500
▼ Ⅵ-3「慟哭の空」でホワイトドラゴンを倒したあと			
ダイヤソード+3	武器	1	15000
シルクサッシュ+3	腰帯	1	14500
ダイヤアームレット+3	腕輪	1	13500
▼ Ⅶ-4「小さな希望」を開始したあと			
ルーンブレイド+3	武器	1	20000
ルーンベルト+3	腰帯	1	18000
ルーンクレセント+3	腕輪	1	19000
▼ Ⅷ-4「魔都への道」を開始したあと			
闇の吐息《天の叢雲》	アクセサリ	3	120000
クラッチ鉱	マテリアル	99	50
▼ Ⅷ-6「オリジン」を開始したあと			
ディフェンダー+3	武器	1	25000
サークルオブヘブン+3	腰帯	1	22500
サンブレスレット+3	腕輪	1	23500
▼条件(※2)をすべて満たしたあと			
風の宝珠《ガウジ》	アクセサリ	3	27500
風の吐息《ガウジ》	アクセサリ	3	29500
風の宝珠《ウィケッドホイール》	アクセサリ	3	28750
風の吐息《ウィケッドホイール》	アクセサリ	3	28750
風の玉響《ルックスガンビット》	アクセサリ	3	28000
風の玉響《エリアルブラスト》	アクセサリ	3	250000
風の吐息《エリアルブラスト》	アクセサリ	3	80000

※1……楽譜《ダルメキア共和国領》は持っていない場合のみ入手できる
※2……「クエスト 90「白銀の君」と 91「老師の想いを胸に」を達成する」「『支援品』(→P.432)で名声を2850以上にする(世間の評判を「新しい世界の灯火」にする)」「『クロノス石塔群』(→P.4 10)の試練をすべて踏破する」の3つ

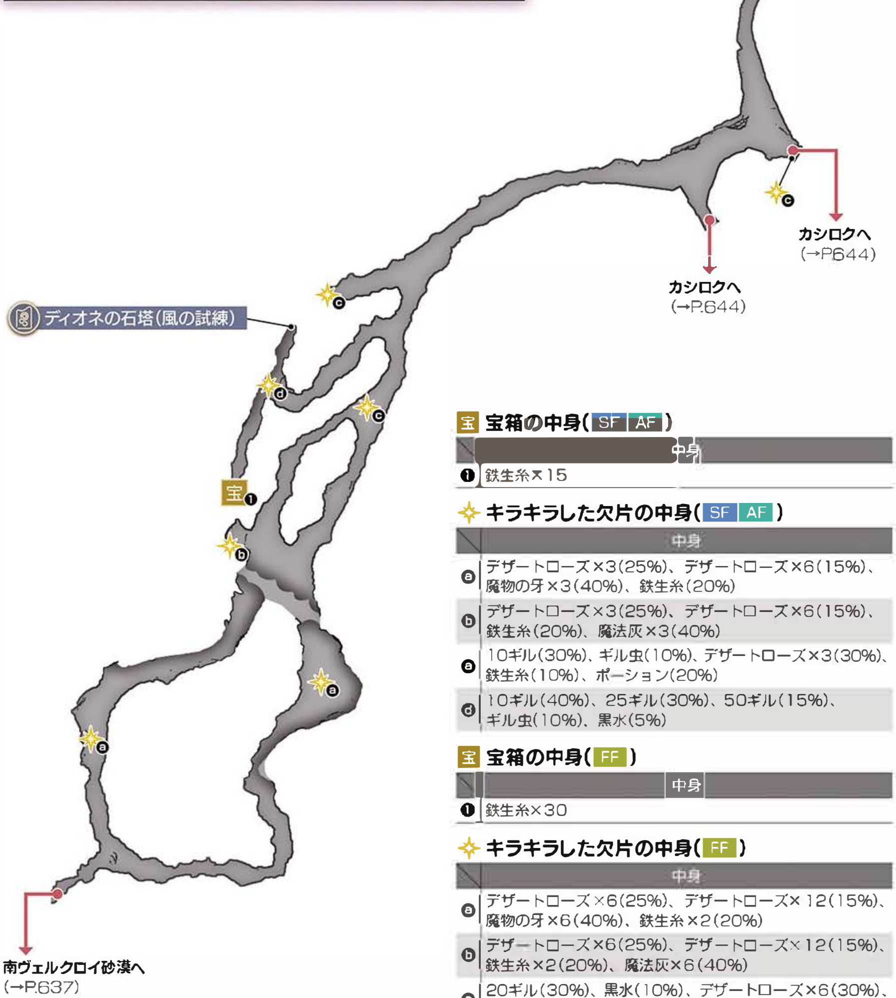
フィールド　ダルメキア共和国領

ドラコスディープ

Drakos Deep







宝箱の中身(SF AF)

	中身
❶	鉄生糸×15

キラキラした欠片の中身(SF AF)

	中身
ⓐ	デザートローズ×3(25%)、デザートローズ×6(15%)、魔物の牙×3(40%)、鉄生糸(20%)
ⓑ	デザートローズ×3(25%)、デザートローズ×6(15%)、鉄生糸(20%)、魔法灰×3(40%)
ⓐ	10ギル(30%)、ギル虫(10%)、デザートローズ×3(30%)、鉄生糸(10%)、ポーション(20%)
ⓓ	10ギル(40%)、25ギル(30%)、50ギル(15%)、ギル虫(10%)、黒水(5%)

宝箱の中身(FF)

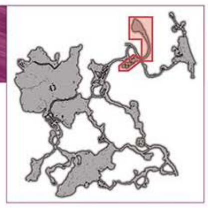
	中身
❶	鉄生糸×30

キラキラした欠片の中身(FF)

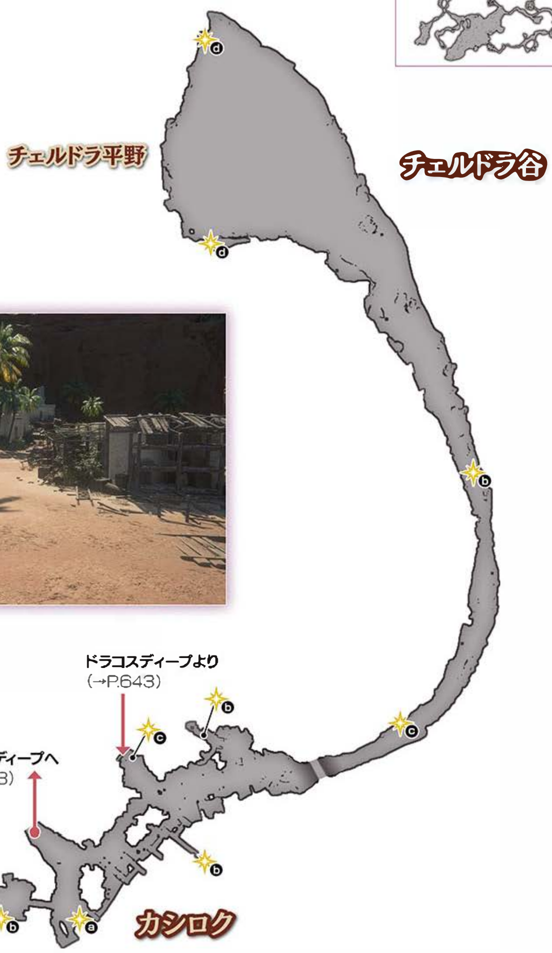
	中身
ⓐ	デザートローズ×6(25%)、デザートローズ×12(15%)、魔物の牙×6(40%)、鉄生糸×2(20%)
ⓑ	デザートローズ×6(25%)、デザートローズ×12(15%)、鉄生糸×2(20%)、魔法灰×6(40%)
ⓐ	20ギル(30%)、黒水(10%)、デザートローズ×6(30%)、鉄生糸(10%)、ポーション(20%)
ⓓ	20ギル(40%)、50ギル(30%)、100ギル(15%)、黒水(10%)、蛮族通貨(5%)

カシロク〜チェルドラ谷

Kasjlok ~ Cerdra's Thread







宝箱の中身(SF AF)

	中身
❶	蛮族通貨、魔法灰×15、鉄生糸×15

キラキラした欠片の中身(ꟻF ꟻF)

	中身
ⓐ	デザートローズ×3(25%)、デザートローズ×6(15%)、鉄生糸(20%)、丈夫な皮×3(40%)
ⓑ	10ギル(40%)、25ギル(30%)、50ギル(15%)、ギル虫(10%)、黒水(5%)
ⓒ	10ギル(30%)、ギル虫(10%)、デザートローズ×3(30%)、鉄生糸(10%)、ポーション(20%)
ⓓ	デザートローズ×3(25%)、デザートローズ×6(15%)、魔物の牙×3(40%)、鉄生糸(20%)

宝箱の中身(FF)

	中身
❶	古めかしいクリスタル、魔法灰×30、鉄生糸×30

キラキラした欠片の中身(FF)

	中身
ⓐ	デザートローズ×6(25%)、デザートローズ×12(15%)、鉄生糸×2(20%)、丈夫な皮×6(40%)
ⓑ	20ギル(40%)、50ギル(30%)、100ギル(15%)、黒水(10%)、蛮族通貨(5%)
ⓒ	20ギル(30%)、黒水(10%)、デザートローズ×6(30%)、鉄生糸(10%)、ポーション(20%)
ⓓ	デザートローズ×6(25%)、デザートローズ×12(15%)、魔物の牙×6(40%)、鉄生糸×2(20%)

巨人の大鎌

The Sickle










宝箱の中身(ふF ふF)

	中身
❶	メテオライト

宝箱の中身(FF)

	中身
❶	メテオライト+

キラキラした欠片の中身(ふF ふF)

	中身
a	10ギル(30%)、ギル虫(10%)、デザートローズ×3(30%)、鉄生糸(10%)、ポーション(20%)
b	10ギル(40%)、25ギル(30%)、50ギル(15%)、ギル虫(10%)、黒水(5%)
c	デザートローズ×3(25%)、デザートローズ×6(15%)、魔物の牙×3(40%)、鉄生糸(20%)
d	デザートローズ×3(25%)、デザートローズ×6(15%)、鉄生糸(20%)、魔法灰×3(40%)

キラキラした欠片の中身(FF)

	中身
a	20ギル(30%)、黒水(10%)、デザートローズ×6(30%)、鉄生糸×2(10%)、ポーション(20%)
b	20ギル(40%)、50ギル(30%)、100ギル(15%)、黒水(10%)、蛮族通貨(5%)
c	デザートローズ×6(25%)、デザートローズ×12(15%)、魔物の牙×6(40%)、鉄生糸×2(20%)
d	デザートローズ×6(25%)、デザートローズ×12(15%)、鉄生糸×2(20%)、魔法灰×6(40%)

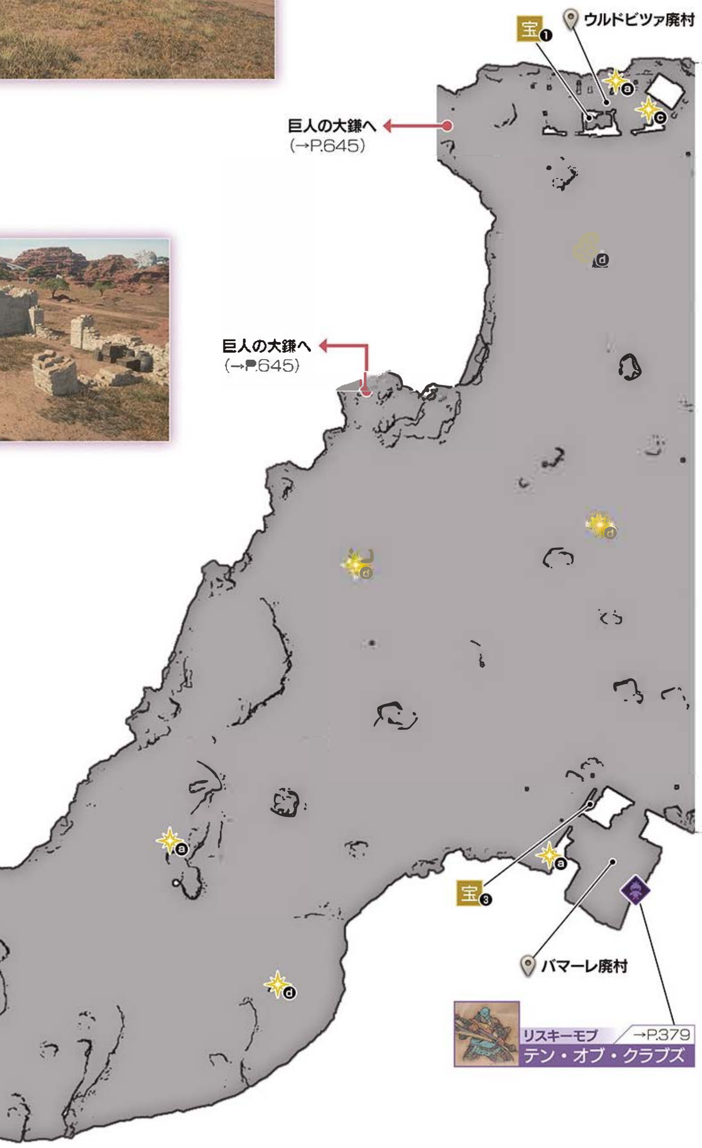
コラバ牧地

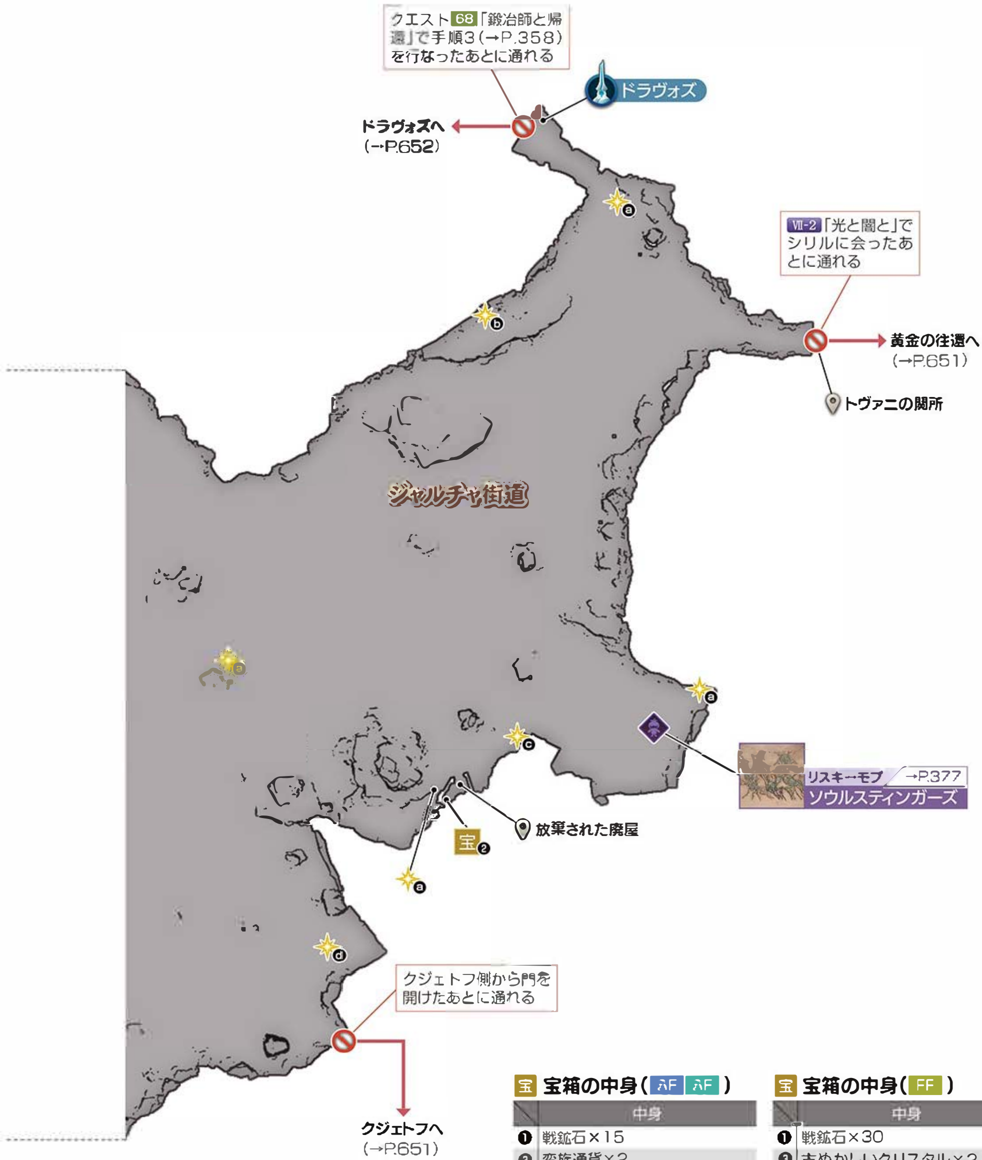
The Fields of Corava











宝 宝箱の中身(SF AF)

	中身
❶	戦鉱石×15
❸	蛮族通貨×2
❸	メテオライト

宝 宝箱の中身(FF)

	中身
❶	戦鉱石×30
❸	古めかしいクリスタル×2
❸	メテオライト+

キラキラした欠片の中身(SF AF)

	中身
ⓐ	10ギル(30%)、ギル虫(10%)、デザートローズ×3(30%)、鉄生糸(10%)、ポーション(20%)
ⓑ	10ギル(30%)、ギル虫(10%)、デザートローズ×3(30%)、鉄生糸(10%)、ポーション(20%)
ⓒ	デザートローズ×3(25%)、デザートローズ×6(15%)、鉄生糸(20%)、丈夫な皮×3(40%)
ⓓ	デザートローズ×3(25%)、デザートローズ×6(15%)、魔物の牙×3(40%)、鉄生糸(20%)
ⓔ	デザートローズ×3(25%)、デザートローズ×6(15%)、鉄生糸(20%)、魔法灰×3(40%)

キラキラした欠片の中身(FF)

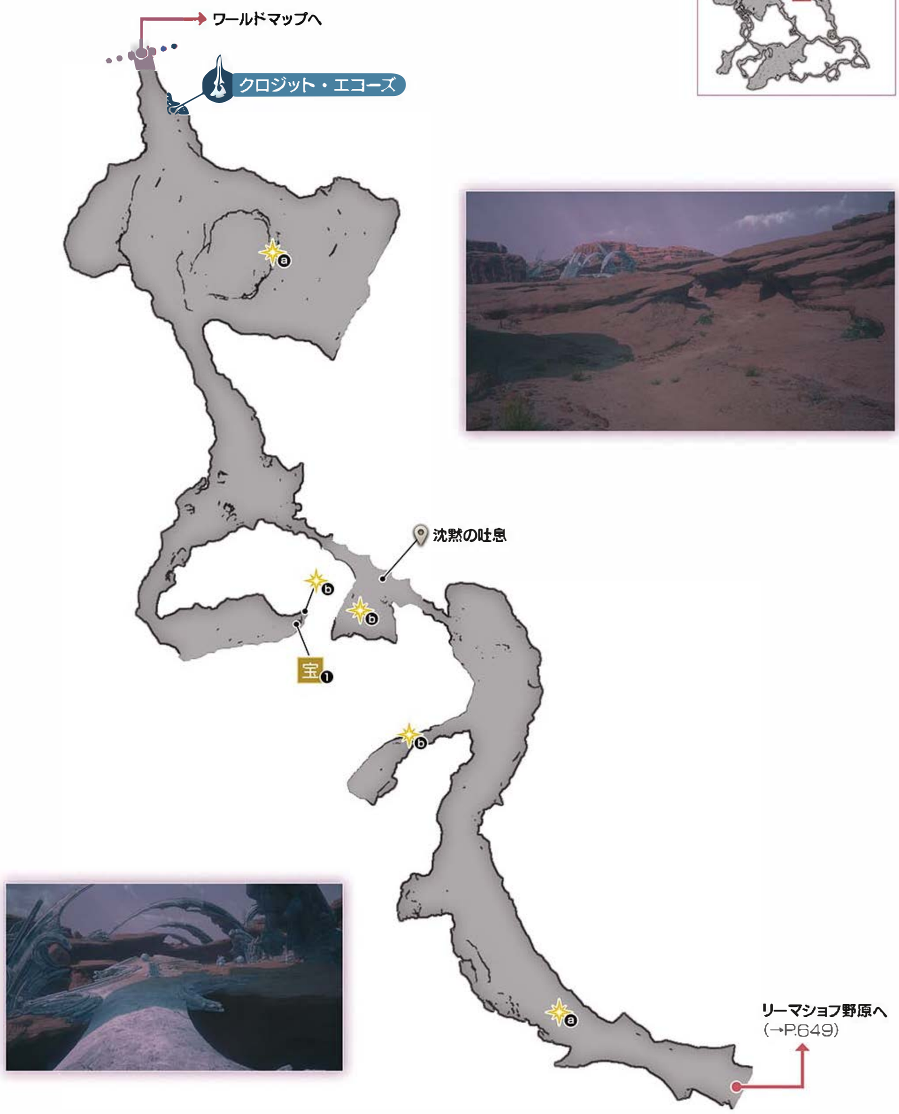
	中身
ⓐ	20ギル(30%)、黒水(10%)、デザートローズ×6(30%)、鉄生糸×2(10%)、ポーション(20%)
ⓑ	20ギル(30%)、黒水(10%)、デザートローズ×6(30%)、鉄生糸(10%)、ポーション(20%)
ⓒ	デザートローズ×6(25%)、デザートローズ×12(15%)、鉄生糸×2(20%)、丈夫な皮×6(40%)
ⓓ	デザートローズ×6(25%)、デザートローズ×12(15%)、魔物の牙×6(40%)、鉄生糸×2(20%)
ⓔ	デザートローズ×6(25%)、デザートローズ×12(15%)、鉄生糸×2(20%)、魔法灰×6(40%)

フィールド　ダルメキア共和国領

クロジット・エコーズ

The Krozjit Echoes





宝 宝箱の中身(SF AF)

	中身
❶	リーガルサッシュ

キラキラした欠片の中身(SF AF)

	中身
ⓐ	デザートローズ×3(25%)、デザートローズ×6(15%)、魔物の牙×3(40%)、鉄生糸(20%)
ⓑ	デザートローズ×3(25%)、デザートローズ×6(15%)、鉄生糸(20%)、魔法灰×3(40%)

宝 宝箱の中身(FF)

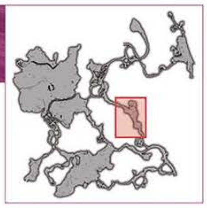
	中身
❶	リーガルサッシュ

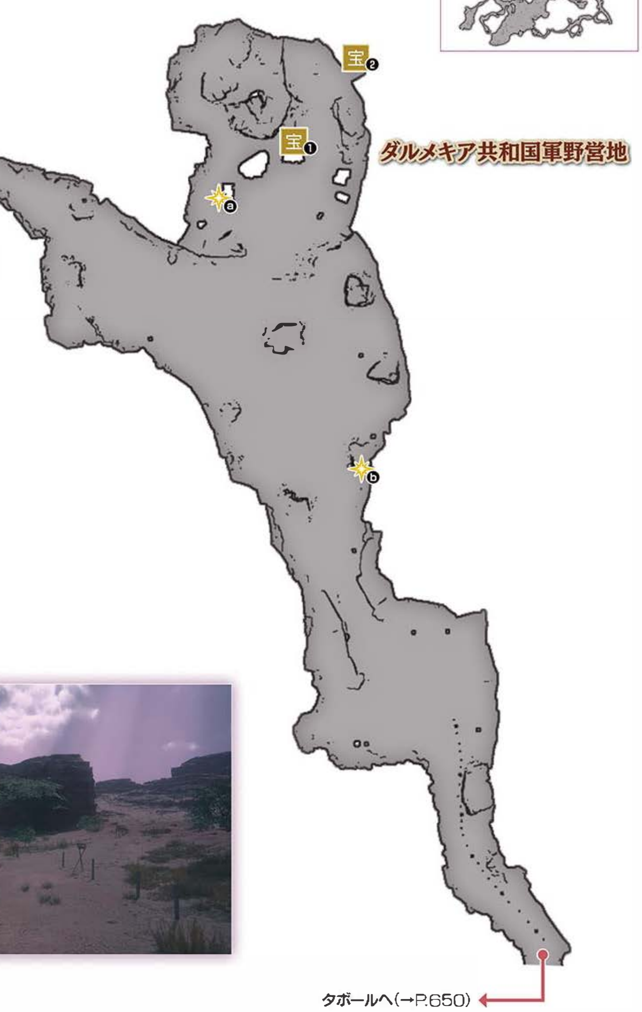
キラキラした欠片の中身(FF)

	中身
ⓐ	デザートローズ×6(25%)、デザートローズ×12(15%)、魔物の牙×6(40%)、鉄生糸×2(20%)
ⓑ	デザートローズ×6(25%)、デザートローズ×12(15%)、鉄生糸×2(20%)、魔法灰×6(40%)

リーマショフ野原

Rymasov Flat







宝箱の中身(SF AF)

	中身
❶	古めかしいクリスタル、戦鉱石×25、魔物の牙×25
❷	蛮族通貨、古めかしいクリスタル、魔法灰×25

キラキラした欠片の中身(SF AF)

	中身
ⓐ	デザートローズ×3(25%)、デザートローズ×6(15%)、鉄生糸(20%)、丈夫な皮×3(40%)
ⓑ	デザートローズ×3(25%)、デザートローズ×6(15%)、鉄生糸(20%)、魔法灰×3(40%)

宝箱の中身(FF)

	中身
❶	琥珀、戦鉱石×50、魔物の牙×50
❷	古めかしいクリスタル、琥珀、魔法灰×50

キラキラした欠片の中身(FF)

	中身
ⓐ	デザートローズ×6(25%)、デザートローズ×12(15%)、鉄生糸×2(20%)、丈夫な皮×6(40%)
ⓑ	デザートローズ×6(25%)、デザートローズ×12(15%)、鉄生糸×2(20%)、魔法灰×6(40%)

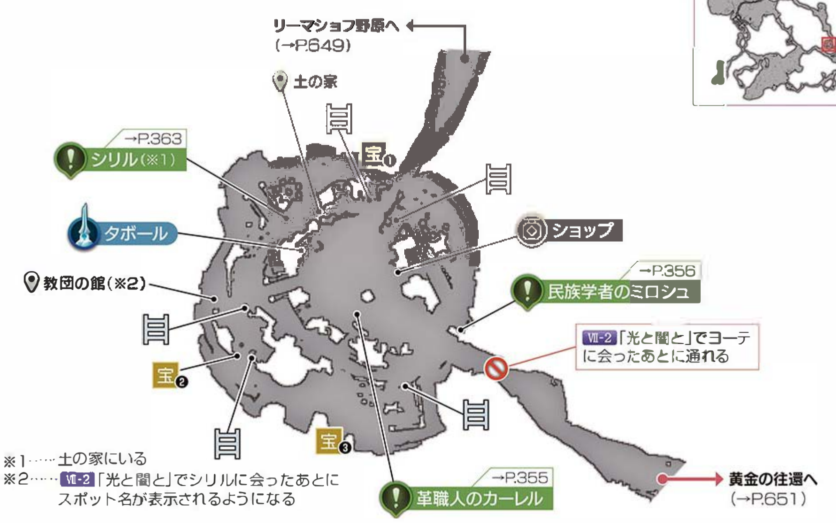
INDEX

フィールド　ダルメキア共和国領

タボール

Tabor





※1……土の家にいる
※2……Ⅶ-2「光と闇と」でシリルに会ったあとにスポット名が表示されるようになる

宝 宝箱の中身(FF AF)

	中身
❶	魔法灰×15
❷	蛮族通貨×2
❸	蛮族通貨

宝 宝箱の中身(FF)

	中身
❶	魔法灰×30
❷	古めかしいクリスタル×2
❸	古めかしいクリスタル

ショップの品ぞろえ(SF AF)

名前	種別	在庫数	価格
ダイヤソード	武器	1	3000
シルクサッシュ	腰帯	1	2900
ダイヤアームレット	腕輪	1	2700
メテオライト	マテリアル	1	1000
デザートローズ	マテリアル	99	40
楽譜《強敵との戦い》	だいじなもの	1	20000
ポーション	消費アイテム	∞	200
ハイポーション	消費アイテム	∞	400
エリクサー	消費アイテム	∞	10000
ちからの薬	消費アイテム	∞	700
まもりの薬	消費アイテム	∞	600
英雄の薬	消費アイテム	∞	500
▼Ⅶ-4「小さな希望」を開始したあと			
ルーンブレイド	武器	1	4000
ルーンベルト	腰帯	1	3600
ルーンクレセント	腕輪	1	3800
▼Ⅶ-4「魔都への道」を開始したあと			
闇の玉響《グングニル》	アクセサリ	1	50000
クラッチ鉱	マテリアル	99	50
▼Ⅶ-6「オリジン」を開始したあと			
ディフェンダー	武器	1	5000
サークルオブヘブン	腰帯	1	4500
サンブレスレット	腕輪	1	4700

ショップの品ぞろえ(FF)

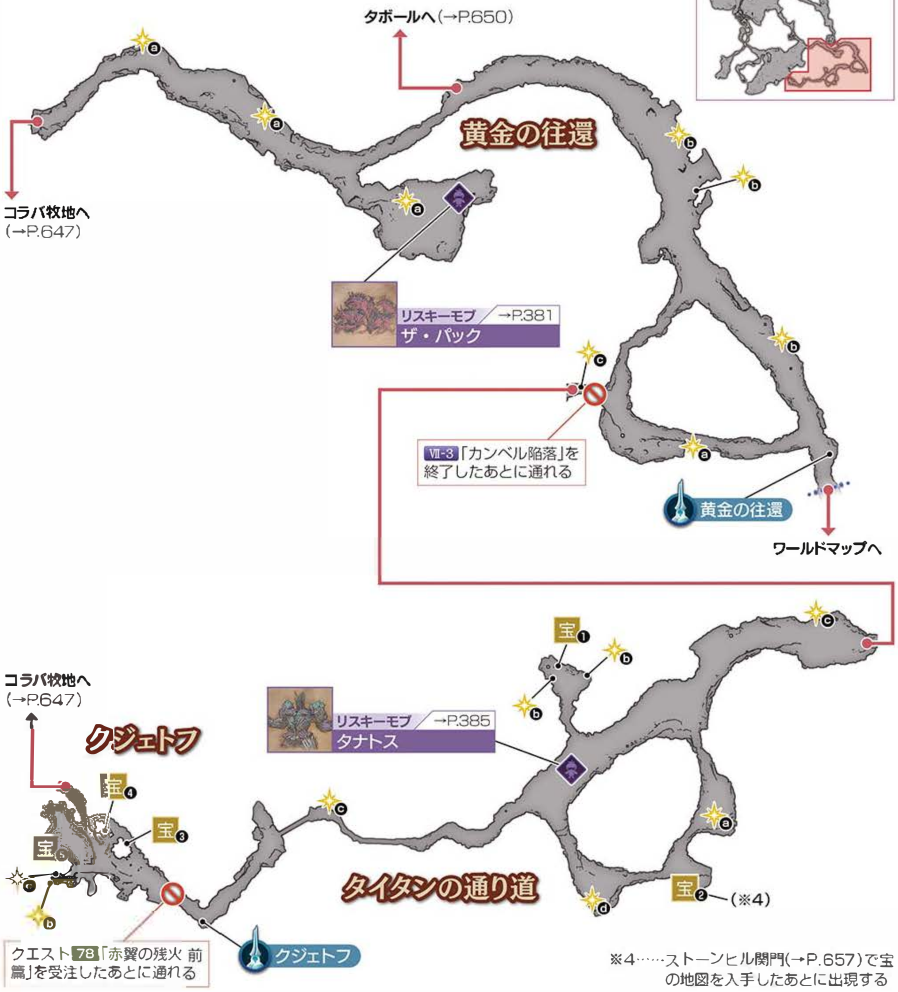
名前	種別	在庫数	価格
ダイヤソード+3	武器	1	15000
シルクサッシュ+3	腰帯	1	14500
ダイヤアームレット+3	腕輪	1	13500
メテオライト+	マテリアル	1	2000
デザートローズ	マテリアル	99	40
楽譜《強敵との戦い》	だいじなもの	1	20000
ポーション	消費アイテム	∞	200
ハイポーション	消費アイテム	∞	400
エリクサー	消費アイテム	∞	25000
ちからの薬	消費アイテム	∞	700
まもりの薬	消費アイテム	∞	600
英雄の薬	消費アイテム	∞	500
▼Ⅶ-4「小さな希望」を開始したあと			
ルーンブレイド+3	武器	1	20000
ルーンベルト+3	腰帯	1	18000
ルーンクレセント+3	腕輪	1	19000
▼Ⅶ-4「魔都への道」を開始したあと			
闇の玉響《グングニル》	アクセサリ	3	125000
クラッチ鉱	マテリアル	99	50
▼Ⅶ-6「オリジン」を開始したあと			
ディフェンダー+3	武器	1	25000
サークルオブヘブン+3	腰帯	1	22500
サンブレスレット+3	腕輪	1	23500
▼条件(※3)をすべて満たしたあと			
火の玉響《ライジングフレイム》	アクセサリ	3	25000
火の吐息《ライジングフレイム》	アクセサリ	3	26250
火の宝珠《スカーレットサイクロン》	アクセサリ	3	26250
火の吐息《スカーレットサイクロン》	アクセサリ	3	27500
火の宝珠《ヒートウェイヴ》	アクセサリ	3	27500
火の宝珠《転生の炎》	アクセサリ	3	250000
火の吐息《転生の炎》	アクセサリ	3	75000
炎の宝珠《イグニッション》	アクセサリ	3	30000
炎の吐息《イグニッション》	アクセサリ	3	30000
炎の恩寵《ウィル・オ・ウィクス》	アクセサリ	3	29500
闇の吐息《グングニル》	アクセサリ	3	125000

※3……「クエスト 90「白銀の君」と 91「老師の想いを胸に」を達成する」「「支援品」(→P.432)で名声を2850以上にする(世間の評判を「新しい世界の灯火」にする)」「「クロノス石塔群」(→P.410)の試練をすべて踏破する」の3つ

黄金の往還～タイタンの通り道～クジェトフ

The Gilded Path ~ Titan's Wake ~ Kretov





※4……ストーンヒル関門(→P.657)で宝の地図を入手したあとに出現する

宝箱の中身(SF AF)

	中身
❶	デモリションリング
❷	商人のお宝
❸	鉄生糸×15
❹	魔物の牙×15
❺	戦鉱石×15

宝箱の中身(FF)

	中身
❶	デモリションリング
❷	商人のお宝
❸	鉄生糸×30
❹	魔物の牙×30
❺	戦鉱石×30

キラキラした欠片の中身(SF AF)

	中身
a	デザートローズ×3(25%)、デザートローズ×6(15%)、魔物の牙×3(40%)、鉄生糸(20%)
b	デザートローズ×3(25%)、デザートローズ×6(15%)、鉄生糸(20%)、魔法灰×3(40%)
c	10ギル(30%)、ギル虫(10%)、デザートローズ×3(30%)、鉄生糸(10%)、ポーション(20%)
d	デザートローズ×3(25%)、デザートローズ×6(15%)、鉄生糸(20%)、丈夫な皮×3(40%)

キラキラした欠片の中身(FF)

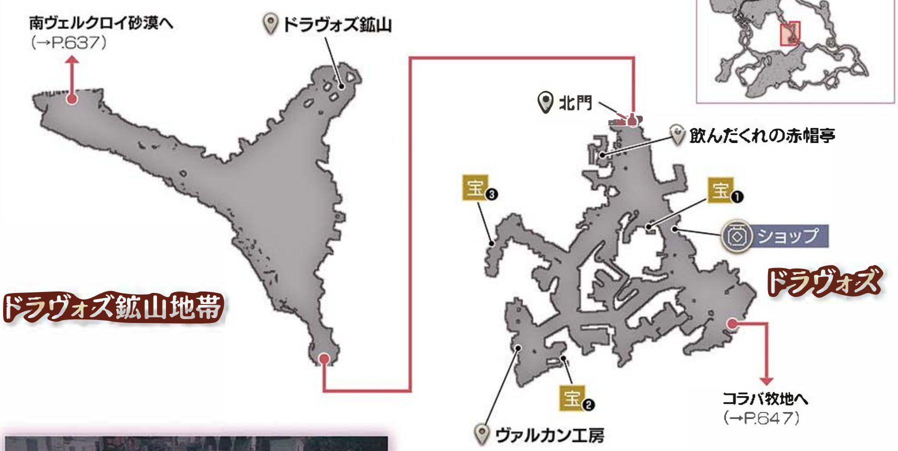
	中身
a	デザートローズ×6(25%)、デザートローズ×12(15%)、魔物の牙×6(40%)、鉄生糸×2(20%)
b	デザートローズ×6(25%)、デザートローズ×12(15%)、鉄生糸×2(20%)、魔法灰×6(40%)
c	20ギル(30%)、黒水(10%)、デザートローズ×6(30%)、鉄生糸×2(10%)、ポーション(20%)
d	デザートローズ×6(25%)、デザートローズ×12(15%)、鉄生糸×2(20%)、丈夫な皮×6(40%)

フィールド　ダルメキア共和国領

ドラヴォズ～ドラヴォズ鉱山地帯

Dravozd ~ The Dravozd Warrens







宝 宝箱の中身（ﾉﾉF ﾉﾉF）

	中身
❶	蛮族通貨
❷	丈夫な皮×15
❸	魔法灰×15

宝 宝箱の中身（FF）

	中身
❶	古めかしいクリスタル
❷	丈夫な皮×30
❸	魔法灰×30

ショップの品ぞろえ（ﾉﾉF ﾉﾉF）

名前	種別	在庫数	価格
楽譜《峡谷の夕べ》	だいじなもの	1	40000
ポーション	消費アイテム	∞	200
ハイポーション	消費アイテム	∞	400
エリクサー	消費アイテム	∞	10000
ちからの薬	消費アイテム	∞	700
まもりの薬	消費アイテム	∞	600
英雄の薬	消費アイテム	∞	500
▼ Ⅷ-6「オリジン」を開始したあと			
ディフェンダー	武器	1	5000
サークルオブヘブン	腰帯	1	4500
サンブレスレット	腕輪	1	4700
闇の吐息《斬鉄乱舞》	アクセサリ	1	85000
メテオライト	マテリアル	1	1000
クラッチ鉱	マテリアル	99	50

ショップの品ぞろえ（FF）

名前	種別	在庫数	価格
楽譜《峡谷の夕べ》	だいじなもの	1	40000
ポーション	消費アイテム	∞	200
ハイポーション	消費アイテム	∞	400
エリクサー	消費アイテム	∞	25000
ちからの薬	消費アイテム	∞	700
まもりの薬	消費アイテム	∞	600
英雄の薬	消費アイテム	∞	500
▼ Ⅷ-6「オリジン」を開始したあと			
ディフェンダー+3	武器	1	25000
サークルオブヘブン+3	腰帯	1	22500
サンブレスレット+3	腕輪	1	23500
闇の吐息《斬鉄乱舞》	アクセサリ	3	212500
メテオライト+	マテリアル	1	2000
クラッチ鉱	マテリアル	99	50
▼ 条件(※1)をすべて満たしたあと			
ちからの勲章+1	アクセサリ	3	7500
ちからの勲章	アクセサリ	3	2500
まもりの記章+1	アクセサリ	3	7000
まもりの記章	アクセサリ	3	2250
源氏の小手	アクセサリ	3	250000
アダマンの小手	アクセサリ	3	250000
ブレイブチャーム+	アクセサリ	3	16250
ブレイブチャーム	アクセサリ	3	5000
ストンスキンカフス+	アクセサリ	3	16250
ブラッドホークアンクレット	アクセサリ	3	24500
マークスマンリング	アクセサリ	3	20000
デモリションリング	アクセサリ	3	45000
ブルズホーンブライド	アクセサリ	3	23000
ケストレルブライド	アクセサリ	3	22500
グリフィンブライド	アクセサリ	3	23750
闇の引力《斬鉄乱舞》	アクセサリ	3	225000
闇の玉璽《斬鉄乱舞》	アクセサリ	3	250000
カヴァスの牙+	アクセサリ	3	3750
カヴァスの牙	アクセサリ	3	1250

※1……「クエスト 90「白銀の君」と 91「老師の想いを胸に」を達成する」「『支援品』(→P.432)で名声を2850以上にする(世間の評判を「新しい世界の灯火」にする)」「『クロノス石塔群』(→P.410)の試練をすべて踏破する」の3つ

ウォールード王国領





フィールド　ウォールード王国領

スケイズファールの壁

Skaithfarr





宝箱の中身(ƆF ƆF)

	中身
❶	魔物の牙×20
❷	琥珀
❸	戦鉱石×20
❹	リーガルアームガード

宝箱の中身(FF)

	中身
❶	魔物の牙×40
❷	遺跡の欠片
❸	戦鉱石×40
❹	リーガルアームガード

キラキラした欠片の中身(ƆF ƆF)

	中身
a	15ギル(30%)、黒水(10%)、クラッチ鉱×4(30%)、丈夫な皮(10%)、ポーション(20%)
b	クラッチ鉱×4(25%)、クラッチ鉱×8(15%)、丈夫な皮(20%)、丈夫な皮×4(40%)
a	15ギル(40%)、30ギル(30%)、75ギル(15%)、黒水(10%)、蛮族通貨(5%)
d	クラッチ鉱×4(25%)、クラッチ鉱×8(15%)、丈夫な皮(20%)、魔法灰×4(40%)
a	ポーション
f	ハイポーション

キラキラした欠片の中身(FF)

	中身
a	30ギル(30%)、蛮族通貨(10%)、クラッチ鉱×8(30%)、丈夫な皮×2(10%)、ポーション(20%)
b	クラッチ鉱×8(25%)、クラッチ鉱×16(15%)、丈夫な皮(20%)、丈夫な皮×8(40%)
a	30ギル(40%)、60ギル(30%)、150ギル(15%)、蛮族通貨(10%)、古めかしいクリスタル(5%)
d	クラッチ鉱×8(25%)、クラッチ鉱×16(15%)、丈夫な皮(20%)、魔法灰×8(40%)
a	ポーション
f	ハイポーション

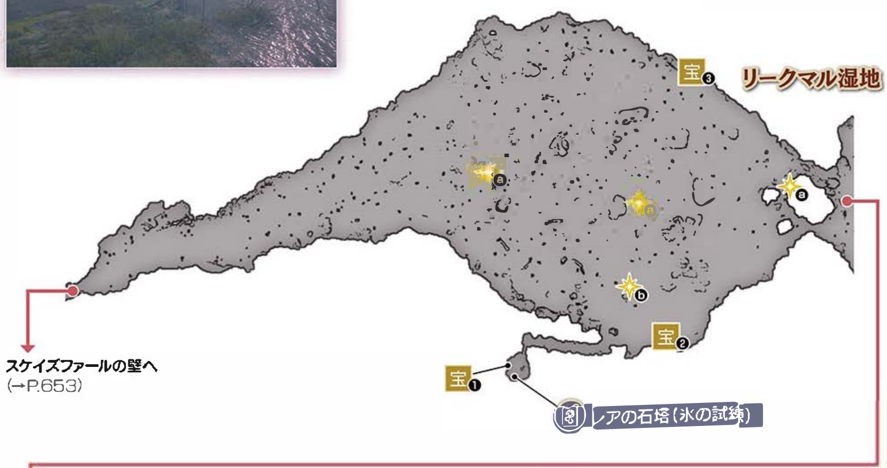
フィールド　ウォールード王国領

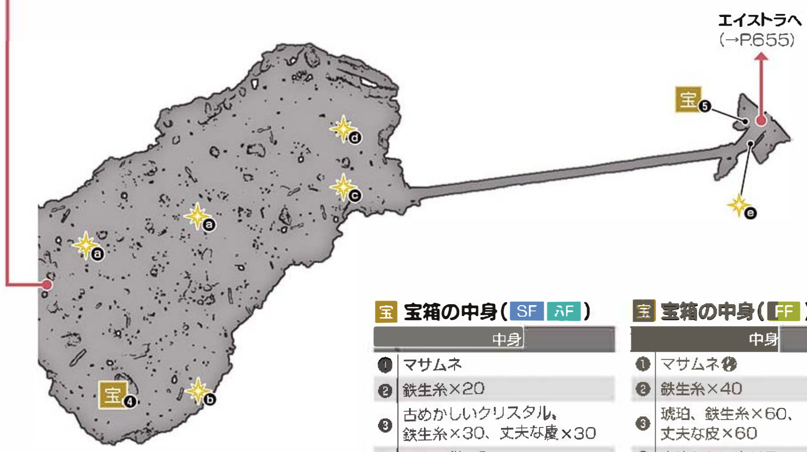
アンガー山峡

The Angry Gap









宝 宝箱の中身(SF AF)

	中身
❶	マサムネ
❷	鉄生糸×20
❸	古めかしいクリスタル、鉄生糸×30、丈夫な皮×30
❹	蛮族通貨×2
❺	丈夫な皮×20

宝 宝箱の中身(FF)

	中身
❶	マサムネ
❷	鉄生糸×40
❸	琥珀、鉄生糸×60、丈夫な皮×60
❹	古めかしいクリスタル×2
❺	丈夫な皮×40

キラキラした欠片の中身(SF AF)

	中身
a	15ギル(30%)、黒水(10%)、クラッチ鉱×4(30%)、丈夫な皮(10%)、ポーション(20%)
b	クラッチ鉱×4(25%)、クラッチ鉱×8(15%)、丈夫な皮(20%)、丈夫な皮×4(40%)
c	クラッチ鉱×4(25%)、クラッチ鉱×8(15%)、丈夫な皮(20%)、魔法灰×4(40%)
d	15ギル(40%)、30ギル(30%)、75ギル(15%)、黒水(10%)、蛮族通貨(5%)
e	ポーション、ハイポーション

キラキラした欠片の中身(FF)

	中身
a	30ギル(30%)、蛮族通貨(10%)、クラッチ鉱×8(30%)、丈夫な皮×2(10%)、ポーション(20%)
b	クラッチ鉱×8(25%)、クラッチ鉱×16(15%)、丈夫な皮(20%)、丈夫な皮×8(40%)
c	クラッチ鉱×8(25%)、クラッチ鉱×16(15%)、丈夫な皮(20%)、魔法灰×8(40%)
d	30ギル(40%)、60ギル(30%)、150ギル(15%)、蛮族通貨(10%)、古めかしいクリスタル(5%)
e	ポーション、ハイポーション

エイストラ

Eistla









※1……酔いどれた石工亭の2階にある

宝 宝箱の中身(FF AF)

	中身
❶	丈夫な皮×20
❷	古めかしいクリスタル、楽譜《ウォールード王国領》(※2)
❸	琥珀

宝 宝箱の中身(FF)

	中身
❶	丈夫な皮×40
❷	琥珀、楽譜《ウォールード王国領》(※2)
❸	遺跡の欠片

キラキラした欠片の中身(AF AF FF)

	中身
ⓐ	ハイポーション×2
ⓑ	ポーション×2
ⓒ	ハイポーション
ⓓ	ポーション

※2……楽譜《ウォールード王国領》は持っていない場合のみ入手できる



フィールド　ウォールード王国領

ハッフ峡谷道～無窮の黒～ミッケルブルク

Halfcombe ~ The Edge of Infinity ~ Mikkelburg





宝 宝箱の中身（SF AF）

	中身
❶	アダマンの小手
❷	古めかしいクリスタル、戦鉱石×20、魔法灰×20

宝 宝箱の中身（FF）

	中身
❶	アダマンの小手
❷	琥珀、戦鉱石×40、魔法灰×40

キラキラした欠片の中身（SF AF）

	中身
ⓐ	15ギル(30%)、黒水(10%)、クラッチ鉱×4(30%)、丈夫な皮(10%)、ポーション(20%)
ⓑ	クラッチ鉱×4(25%)、クラッチ鉱×8(15%)、丈夫な皮(20%)、丈夫な皮×4(40%)
ⓒ	クラッチ鉱×4(25%)、クラッチ鉱×8(15%)、丈夫な皮(20%)、魔法灰×4(40%)

キラキラした欠片の中身（FF）

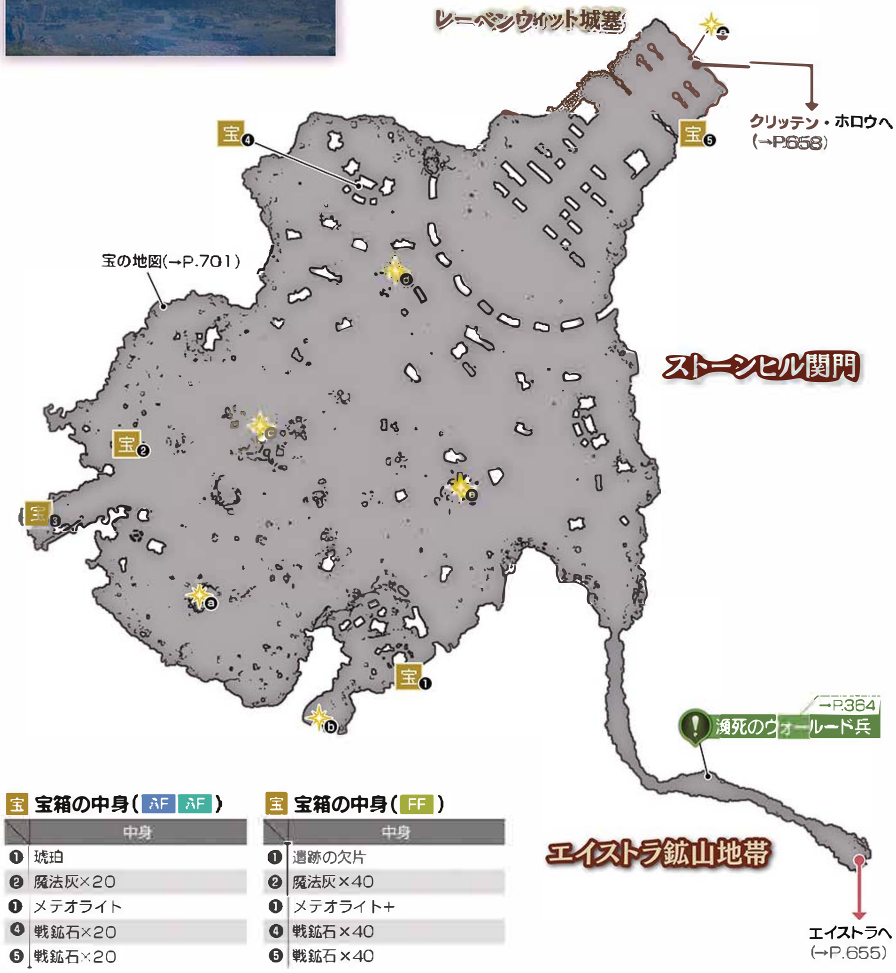
	中身
ⓐ	30ギル(30%)、蛮族通貨(10%)、クラッチ鉱×8(30%)、丈夫な皮×2(10%)、ポーション(20%)
ⓑ	クラッチ鉱×8(25%)、クラッチ鉱×16(15%)、丈夫な皮(20%)、丈夫な皮×8(40%)
ⓒ	クラッチ鉱×8(25%)、クラッチ鉱×16(15%)、丈夫な皮(20%)、魔法灰×8(40%)

エイストラ鉱山地帯～ストーンヒル関門

The Mothers' Mines ~ The Great Southern Gate







宝箱の中身(ﾊF ﾊF)

	中身
1	琥珀
2	魔法灰×20
3	メテオライト
4	戦鉱石×20
5	戦鉱石×20

宝箱の中身(FF)

	中身
1	遺跡の欠片
2	魔法灰×40
3	メテオライト+
4	戦鉱石×40
5	戦鉱石×40

キラキラした欠片の中身(ﾊF ﾊF)

	中身
a	15ギル(30%)、黒水(10%)、クラッチ鉱×4(30%)、丈夫な皮(10%)、ポーション(20%)
b	クラッチ鉱×4(25%)、クラッチ鉱×8(15%)、丈夫な皮(20%)、丈夫な皮×4(40%)
c	クラッチ鉱×4(25%)、クラッチ鉱×8(15%)、丈夫な皮(20%)、魔法灰×4(40%)
d	15ギル(40%)、30ギル(30%)、75ギル(15%)、黒水(10%)、蛮族通貨(5%)
e	ポーション×2、ハイポーション

キラキラした欠片の中身(FF)

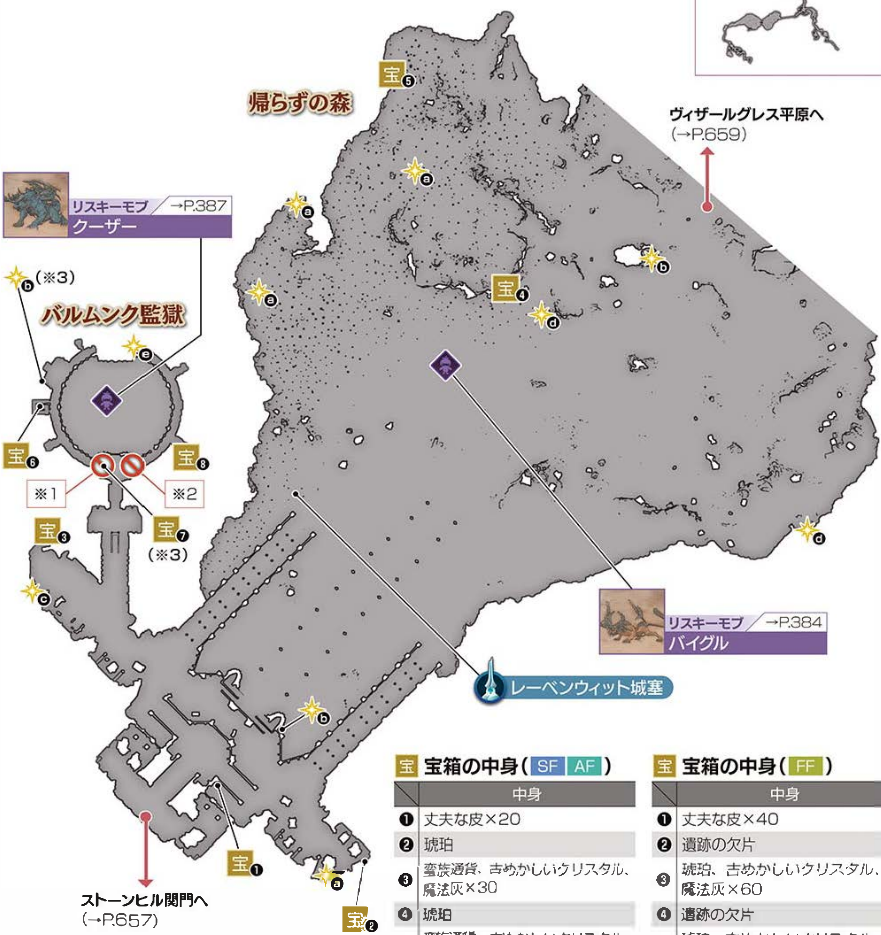
	中身
a	30ギル(30%)、蛮族通貨(10%)、クラッチ鉱×8(30%)、丈夫な皮×2(10%)、ポーション(20%)
b	クラッチ鉱×8(25%)、クラッチ鉱×16(15%)、丈夫な皮(20%)、丈夫な皮×8(40%)
c	クラッチ鉱×8(25%)、クラッチ鉱×16(15%)、丈夫な皮(20%)、魔法灰×8(40%)
d	30ギル(40%)、60ギル(30%)、150ギル(15%)、蛮族通貨(10%)、古めかしいクリスタル(5%)
e	ポーション×2、ハイポーション



クリッテン・ホロウ

Kritten Hollow





※1……クエスト 83 「《剣》の希望」を受注したあとに通れる
※2……クエスト 83 「《剣》の希望」でバルムンクの鍵を入手したあとに通れる
※3……バルムンク監獄の2階にある

宝 宝箱の中身(SF AF)

	中身
❶	丈夫な皮×20
❷	琥珀
❸	蛮族通貨、古めかしいクリスタル、魔法灰×30
❹	琥珀
❺	蛮族通貨、古めかしいクリスタル、魔法灰×30
❻	魔物の牙×20
❼	古めかしいクリスタル、戦鉱石×30、魔物の牙×30
❽	琥珀

宝 宝箱の中身(FF)

	中身
❶	丈夫な皮×40
❷	遺跡の欠片
❸	琥珀、古めかしいクリスタル、魔法灰×60
❹	遺跡の欠片
❺	琥珀、古めかしいクリスタル、魔法灰×60
❻	魔物の牙×40
❼	琥珀、戦鉱石×60、魔物の牙×60
❽	遺跡の欠片

キラキラした欠片の中身(SF AF)

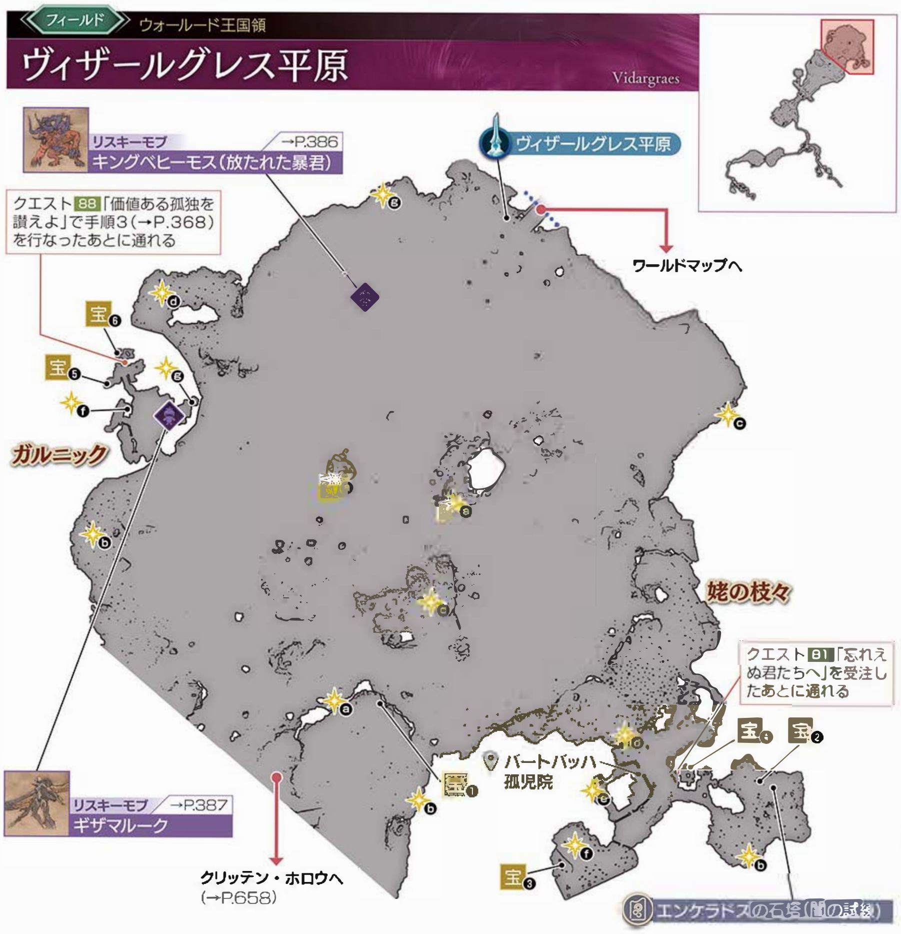
	中身
a	15ギル(30%)、黒水(10%)、クラッチ鉱×4(30%)、丈夫な皮(10%)、ポーション(20%)
b	15ギル(40%)、30ギル(30%)、75ギル(15%)、黒水(10%)、蛮族通貨(5%)
c	クラッチ鉱×4(25%)、クラッチ鉱×8(15%)、丈夫な皮(20%)、丈夫な皮×4(40%)
d	クラッチ鉱×4(25%)、クラッチ鉱×8(15%)、丈夫な皮(20%)、魔法灰×4(40%)
e	クラッチ鉱×4(25%)、クラッチ鉱×8(15%)、魔物の牙×4(40%)、丈夫な皮(20%)

キラキラした欠片の中身(FF)

	中身
a	30ギル(30%)、蛮族通貨(10%)、クラッチ鉱×8(30%)、丈夫な皮×2(10%)、ポーション(20%)
b	30ギル(40%)、60ギル(30%)、150ギル(15%)、蛮族通貨(10%)、古めかしいクリスタル(5%)
c	クラッチ鉱×8(25%)、クラッチ鉱×16(15%)、丈夫な皮(20%)、丈夫な皮×8(40%)
d	クラッチ鉱×8(25%)、クラッチ鉱×16(15%)、丈夫な皮(20%)、魔法灰×8(40%)
e	クラッチ鉱×8(25%)、クラッチ鉱×16(15%)、魔物の牙×8(40%)、丈夫な皮(20%)

ヴィザールグレス平原

Vidargraes



宝 宝箱の中身(SF AF)

	中身
❶	魔法灰×20
❷	古めかしいクリスタル、戦鉱石×30、魔物の牙×30
❸	鉄生糸×20
❹	魔物の牙×20、ポーション
❺	鉄生糸×20、ハイポーション
❻	古めかしいクリスタル、丈夫な皮×20、鉄生糸×20

宝 宝箱の中身(FF)

	中身
❶	魔法灰×40
❷	琥珀、戦鉱石×60、魔物の牙×60
❸	鉄生糸×40
❹	魔物の牙×40、ポーション
❺	鉄生糸×40、ハイポーション
❻	琥珀、丈夫な皮×40、鉄生糸×40

キラキラした欠片の中身(SF AF)

	中身
a	15ギル(30%)、黒水(10%)、クラッチ鉱×4(30%)、丈夫な皮(10%)、ポーション(20%)
b	クラッチ鉱×4(25%)、クラッチ鉱×8(15%)、丈夫な皮(20%)、魔法灰×4(40%)
c	クラッチ鉱×4(25%)、クラッチ鉱×8(15%)、丈夫な皮(20%)、丈夫な皮×4(40%)
d	クラッチ鉱×4(25%)、クラッチ鉱×8(15%)、魔物の牙×4(40%)、丈夫な皮(20%)
e	ハイポーション
f	ポーション
g	15ギル(40%)、30ギル(30%)、75ギル(15%)、黒水(10%)、蛮族通貨(5%)

キラキラした欠片の中身(FF)

	中身
a	30ギル(30%)、蛮族通貨(10%)、クラッチ鉱×8(30%)、丈夫な皮×2(10%)、ポーション(20%)
b	クラッチ鉱×8(25%)、クラッチ鉱×16(15%)、丈夫な皮(20%)、魔法灰×8(40%)
c	クラッチ鉱×8(25%)、クラッチ鉱×16(15%)、丈夫な皮(20%)、丈夫な皮×8(40%)
d	クラッチ鉱×8(25%)、クラッチ鉱×16(15%)、魔物の牙×8(40%)、丈夫な皮(20%)
e	ハイポーション
f	ポーション
g	30ギル(40%)、60ギル(30%)、150ギル(15%)、蛮族通貨(10%)、古めかしいクリスタル(5%)

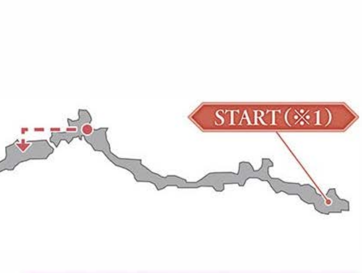


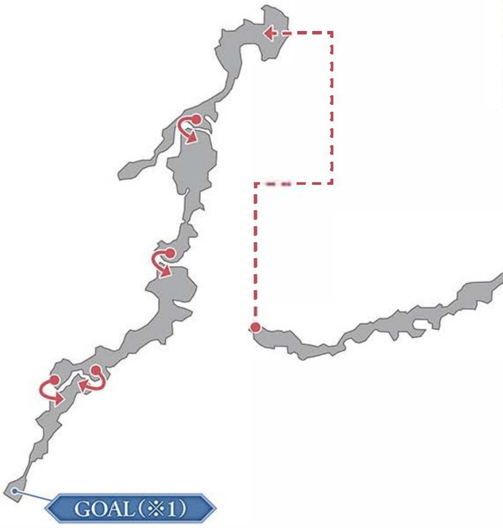
ステージ　ダルメキア共和国領

ニサ峡谷

The Nysa Defile











※1……1-2「ドミナント暗殺」での地点
※2……Ⅱ-1「邂逅」での地点

キラキラした欠片の中身(SF AF FF)

	中身
a	まもりの薬
b	ちからの薬

出現する敵(SF AF)

	敵パーティ
A	召喚獣シヴァのドミナント[Lv.10] +アイアンブラッド・クルセイダー[Lv.10]×4 +アイアンブラッド・コマンダー[Lv.10]×2
B	アイアンブラッド・クルセイダー[Lv.10]×7 +アイアンブラッド・コマンダー[Lv.10]
C	ティアマット[Lv.10]

出現する敵(FF)

	敵パーティ
A	召喚獣シヴァのドミナント[Lv.43] +アイアンブラッド・クルセイダー[Lv.43]×4 +アイアンブラッド・コマンダー[Lv.43]×2
B	アイアンブラッド・クルセイダー[Lv.43]×7 +アイアンブラッド・コマンダー[Lv.43]
C	ティアマット[Lv.43]

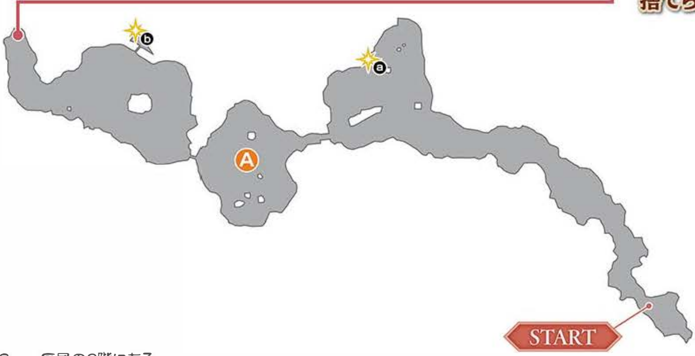
ステージ ロザリア公国領

スティルウィンド

Stillwind









※3……廃屋の2階にある

キラキラした欠片の中身(ｱF ﾌF)

	中身		中身
a	2ギル	c	ポーション
b	ちからの薬	d	ハイポーション

キラキラした欠片の中身(FF)

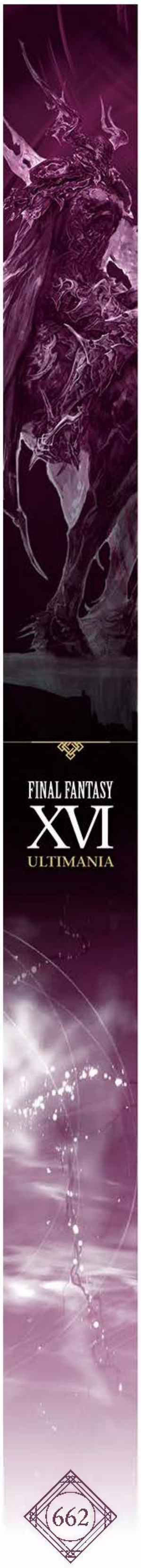
	中身		中身
a	4ギル	c	ポーション
b	ちからの薬	d	ハイポーション

出現する敵(ｱF ﾌF)

	敵パーティ
A	ゴブリン[Lv.5]×3
B	ゴブリン[Lv.5]×7
C	ゴブリン[Lv.5]×5+ゴブリン・ウィーバー[Lv.5] [増援]ゴブリン[Lv.5]×2+ゴブリン・ウィーバー[Lv.5]
D	ゴブリン[Lv.5]×5+ゴブリン・ウィーバー[Lv.5]×2 [増援]ギガース[Lv.5]
E	モルボル[Lv.6]

出現する敵(FF)

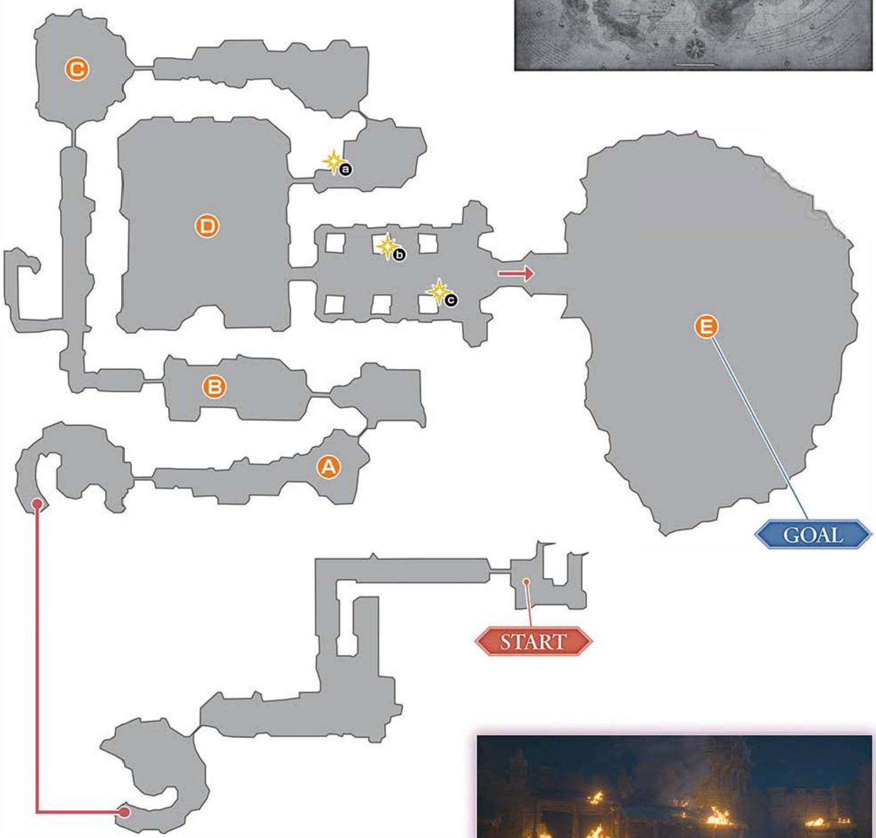
	敵パーティ
A	ゴブリン[Lv.43]×3
B	ゴブリン[Lv.43]×7
C	ゴブリン[Lv.43]×5+ゴブリン・ウィーバー[Lv.43] [増援]ゴブリン[Lv.43]×2+ゴブリン・ウィーバー[Lv.43]
D	ゴブリン[Lv.43]×5+ゴブリン・ウィーバー[Lv.43]×2 [増援]ギガース[Lv.43]
E	モルボル[Lv.43]



ステージ　ロザリア公国領

フェニックスゲート
Phoenix Gate







キラキラした欠片の中身（SF AF FF）

	中身
a	まもりの薬
b	ポーション
c	ハイポーション

出現する敵（SF AF）

	敵パーティ
A	正体不明の敵兵[Lv.7]
B	ザンブレク・レギオンエア[Lv.7]×2
C	ザンブレク・レギオンエア[Lv.7]
D	ザンブレク・レギオンエア[Lv.7]×2 ＋ザンブレク・アストロロジャー[Lv.7] ＋ザンブレク・キャプテン[Lv.7]
E	ザンブレク・レギオンエア[Lv.7]×2 ＋ザンブレク・アストロロジャー[Lv.7] ＋ザンブレク・キャプテン[Lv.7] [増援]眩耀の竜騎士[Lv.7]
—	火の召喚獣[Lv.10]

出現する敵（FF）

	敵パーティ
A	正体不明の敵兵[Lv.43]
B	ザンブレク・レギオンエア[Lv.43]×2
C	ザンブレク・レギオンエア[Lv.43]
D	ザンブレク・レギオンエア[Lv.43]×2 ＋ザンブレク・アストロロジャー[Lv.43] ＋ザンブレク・キャプテン[Lv.43]
E	ザンブレク・レギオンエア[Lv.43]×2 ＋ザンブレク・アストロロジャー[Lv.43] ＋ザンブレク・キャプテン[Lv.43] [増援]眩耀の竜騎士[Lv.43]
—	火の召喚獣[Lv.43]

ステージ ザンブレク皇国領

グレートウッド

The Greatwood







キラキラした欠片の中身(ßF ßF)

	中身		中身
a	戦鉱石	d	鉄生糸
b	魔物の牙×2	e	魔法灰
c	ポーション		

キラキラした欠片の中身(FF)

	中身		中身
a	戦鉱石×10	d	鉄生糸×10
b	魔物の牙×10	e	魔法灰×10
c	ポーション		

出現する敵(ßF ßF)

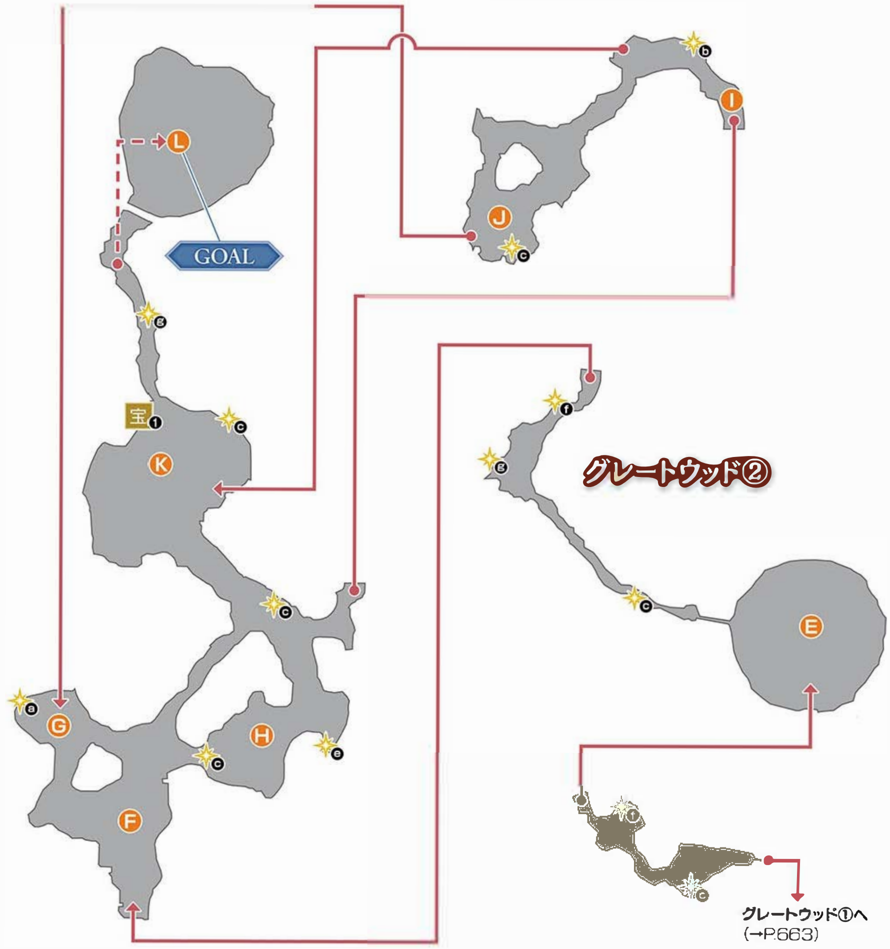
	敵パーティ	LEG
A	ウォーグウルフ[Lv.11]×5 [増援]ウォーグウルフ[Lv.11]×4	1
B	バンパイアソーン[Lv.11]×6	2
C	ドラゴンエイビス[Lv.11]	3
D	バンパイアソーン[Lv.11]×2 +ウォーグウルフ[Lv.11]×5 [増援]バンパイアソーン[Lv.11]×3 +ウォーグウルフ[Lv.11]×4	4

出現する敵(FF UM)

	敵パーティ	LEG
A	ウォーグウルフ[Lv.44]×5 [増援]ウォーグウルフ[Lv.44]×2+タウルス[Lv.44]	1
B	バンパイアソーン[Lv.44]×5 +ドラゴネット[Lv43]×2	2
C	ドラゴンエイビス[Lv.44]	3
D	ウォーグウルフ[Lv.44]×4 +グリーンフール[Lv.44] [増援]バンパイアソーン[Lv.44]×3	4

次ページへつづく

INDEX



宝 宝箱の中身(SF AF)

	中身
❶	メテオライト

キラキラした欠片の中身(SF AF)

	中身		中身
ⓐ	戦鉱石	ⓔ	魔法灰
ⓑ	魔物の牙×2	ⓕ	丈夫な皮×2
ⓒ	ポーション	ⓖ	ハイポーション

出現する敵(SF AF)

	敵パーティ	LEG
Ⓔ	ファーヴニル[Lv.11]	5
Ⓕ	ホーネット[Lv.11]×4	6
Ⓖ	バンパイアソーン[Lv.11]×4	6
Ⓗ	バンパイアソーン[Lv.11]×4+ホーネット[Lv.11]×2	6
Ⓘ	バンパイアソーン[Lv.11]×2	6
Ⓙ	ウォーグウルフ[Lv.11]×3	6
Ⓚ	ウォーグウルフ[Lv.11]×4+ドラゴンエイビス[Lv.11]	6
Ⓛ	暗夜の渡鴉[Lv.12] +ウォールード・シグフレイ[Lv.12]×3	7

宝 宝箱の中身(FF)

	中身
❶	メテオライト+

キラキラした欠片の中身(FF)

	中身		中身
ⓐ	戦鉱石×10	ⓔ	魔法灰×10
ⓑ	魔物の牙×10	ⓕ	丈夫な皮×10
ⓒ	ポーション	ⓖ	ハイポーション

出現する敵(FF UM)

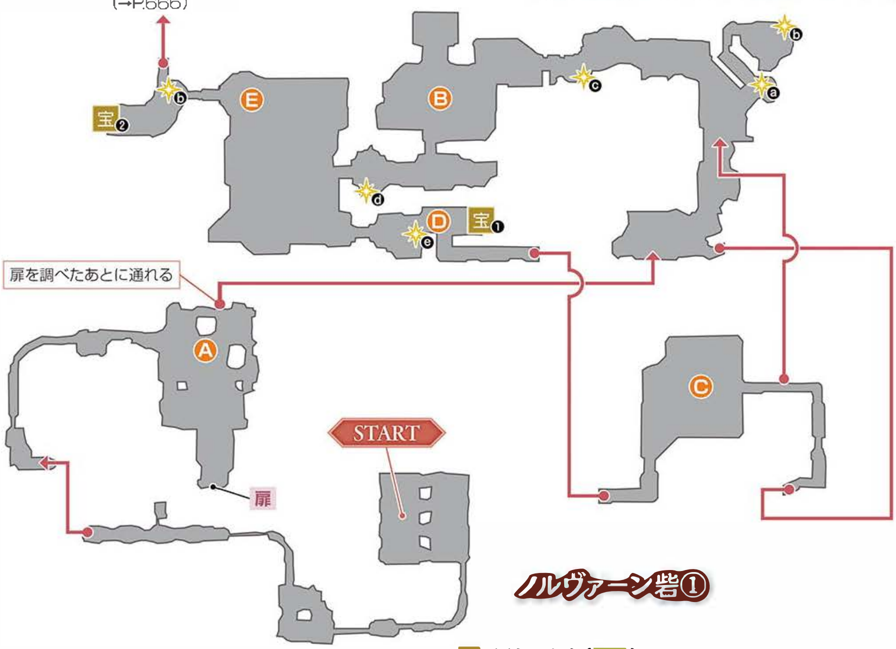
	敵パーティ	LEG
Ⓔ	ファーヴニル[Lv.44]	5
Ⓕ	ラプトル[Lv.44]×4	6
Ⓖ	ラプトル[Lv.44]×2	6
Ⓗ	ラプトル[Lv.44]×3	6
Ⓘ	ラプトル[Lv.44]	6
Ⓙ	ラプトル[Lv.44]×2	6
Ⓚ	ラプトル[Lv.44]×2+キマイラ[Lv.44]	6
Ⓛ	暗夜の渡鴉[Lv.46] +ウォールード・シグフレイ[Lv.46]×3	7

ステージ　ザンブレク皇国領

ノルヴァーン砦

Caer Norvent





宝 宝箱の中身（ﾊF ﾊF）

	中身
❶	50ギル、鉄生糸×5
❷	火の宝珠《スカーレットサイクロン》

キラキラした欠片の中身（SF AF）

	中身		中身
c	戦鉱石	d	丈夫な皮
b	ポーション	c	魔法灰×2
c	鉄生糸		

出現する敵（ﾊF ﾊF）

	敵パーティ	LEG
A	ウォールード・シグフレイ[Lv.13]×4 +ウォールード・オスフレイ[Lv.13]×2	1
B	ウォールード・シグフレイ[Lv.13]×2 +ウォールード・オスフレイ[Lv.13]×2 +ウォールード・ガンドフレイ[Lv.13]×2 [増援]ウォールード・シグフレイ[Lv.13] +ウォールード・オスフレイ[Lv.13] +ウォールード・ガンドフレイ[Lv.13]	2
C	ウォールード・シグフレイ[Lv.13]×3 +ウォールード・オスフレイ[Lv.13]×3 +ウォールード・ガンドフレイ[Lv.13]×2	2
D	ウォールード・シグフレイ[Lv.13] +ウォールード・オスフレイ[Lv.13]	2
E	ウォールード・ソグンワルド[Lv.13]	2

宝 宝箱の中身（FF）

	中身
❶	100ギル、鉄生糸×10
❷	火の宝珠《スカーレットサイクロン》

キラキラした欠片の中身（FF）

	中身		中身
c	戦鉱石×10	d	丈夫な皮×10
b	ポーション	c	魔法灰×10
c	鉄生糸×10		

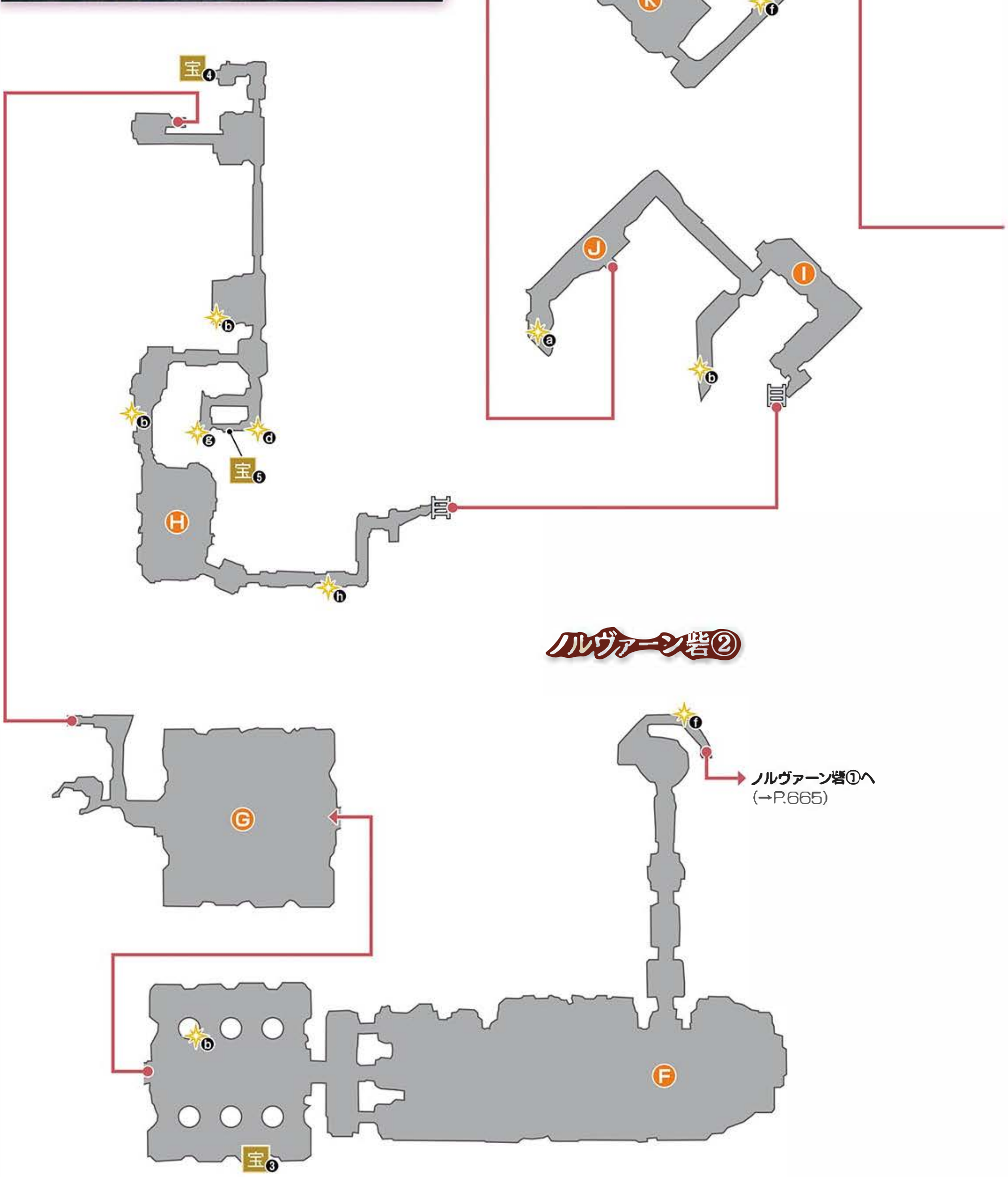
出現する敵（FF UM）

	敵パーティ	LEG
A	ウォールード・シグフレイ[Lv.47]×3 +ウォールード・スヴェイズワルド[Lv.49]	1
B	ウォールード・シグフレイ[Lv.47]×2 +ウォールード・オスフレイ[Lv.47]×2 +ウォールード・ガンドフレイ[Lv.47]×2 [増援]ウォールード・シグフレイ[Lv.47] +ウォールード・オスフレイ[Lv.47] +ウォールード・ガンドフレイ[Lv.47]	2
C	ウォールード・シグフレイ[Lv.47]×2 +ウォールード・オスフレイ[Lv.47] +ウォールード・ガンドフレイ[Lv.47]×2 +ウォールード・フォルクスタフ[Lv.47]×3	2
D	ウォールード・シグフレイ[Lv.47] +ウォールード・オスフレイ[Lv.47]	2
E	ウォールード・ソグンワルド[Lv.47]	2

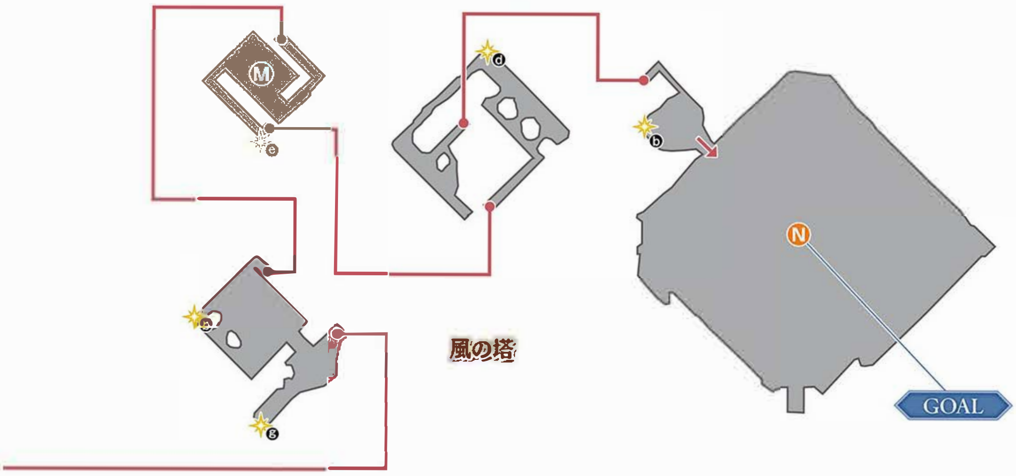
次ページへつづく

INDEX





FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA



宝箱の中身(SF AF)

	中身
❸	丈夫な皮×10
❹	メテオライト
❺	火の宝珠《ヒートウェイヴ》

キラキラした欠片の中身(SF SF)

	中身		中身
ⓐ	戦鉱石	ⓕ	魔物の牙×2
ⓑ	ポーション	ⓖ	ハイポーション
ⓓ	丈夫な皮	ⓗ	2ギル
ⓔ	魔法灰×2		

出現する敵(FF AF)

	敵パーティ	LEG
F	ウォールード・シグフレイ[Lv.13]×2 +ウォールード・オスフレイ[Lv.13]×3 +ウォールード・フォルクスタフ[Lv.13] [増援①]ウォールード・シグフレイ[Lv.13] +ウォールード軍用ハウンド[Lv.13]×5 [増援②]ウォールード・シグフレイ[Lv.13] +ウォールード・オスフレイ[Lv.13] +ウォールード・ガンドフレイ[Lv.13]×2 +ウォールード・フォルクスタフ[Lv.13]×2	3
G	チラーダ[Lv.13]+スパルナ[Lv.13]	4
H	ウォールード・シグフレイ[Lv.14] +ウォールード・オスフレイ[Lv.14]×2 +ウォールード・ガンドフレイ[Lv.13] +ウォールード・ガンドフレイ[Lv.14]	5
I	ウォールード・シグフレイ[Lv.14] +ウォールード・オスフレイ[Lv.14] +ウォールード軍用ハウンド[Lv.14]×3	6
J	ウォールード・シグフレイ[Lv.14]×2	7
K	ウォールード・シグフレイ[Lv.14]×2 +ウォールード・オスフレイ[Lv.14]×2 +ウォールード・ガンドフレイ[Lv.13] +ウォールード・ガンドフレイ[Lv.14] +ウォールード・フォルクスタフ[Lv.14]×2	7
L	ウォールード・ソグンワルド[Lv.14] +ウォールード軍用ハウンド[Lv.14]×2	8
M	ウォールード・シグフレイ[Lv.14]×2	9
N	ベネディクタ[Lv.14]	10

宝箱の中身(FF)

	中身
❸	丈夫な皮×20
❹	メテオライト+
❺	火の宝珠《ヒートウェイヴ》

キラキラした欠片の中身(FF)

	中身		中身
ⓐ	戦鉱石×10	ⓕ	魔物の牙×10
ⓑ	ポーション	ⓖ	ハイポーション
ⓓ	丈夫な皮×10	ⓗ	12ギル
ⓔ	魔法灰×10		

出現する敵(FF UM)

	敵パーティ	LEG
F	ウォールード・シグフレイ[Lv.47]×2 +ウォールード・オスフレイ[Lv.47]×2 +ウォールード・ガンワルド[Lv.49] [増援①]ウォールード軍用ハウンド[Lv.47]×4 [増援②]ウォールード・シグフレイ[Lv.47] +ウォールード・オスフレイ[Lv.47] +ウォールード・ガンドフレイ[Lv.47]×2	3
G	チラーダ[Lv.48]+スパルナ[Lv.48]	4
H	ウォールード・シグフレイ[Lv.49] +ウォールード・オスフレイ[Lv.49]×2 +ウォールード・ガンドフレイ[Lv.49]×2	5
I	ウォールード・シグフレイ[Lv.49] +ウォールード・ソグンワルド[Lv.49]	6
J	ウォールード・シグフレイ[Lv.49]×2	7
K	ウォールード・シグフレイ[Lv.49]×2 +ウォールード・オスフレイ[Lv.49]×2 +ウォールード・ガンドフレイ[Lv.47]×2 +ウォールード・フォルクスタフ[Lv.49]×2	7
L	ウォールード・ガンドフレイ[Lv.49]×3 +ウォールード軍用エイビス[Lv.49]	8
M	ウォールード・シグフレイ[Lv.49]×2	9
N	ベネディクタ[Lv.49]	10

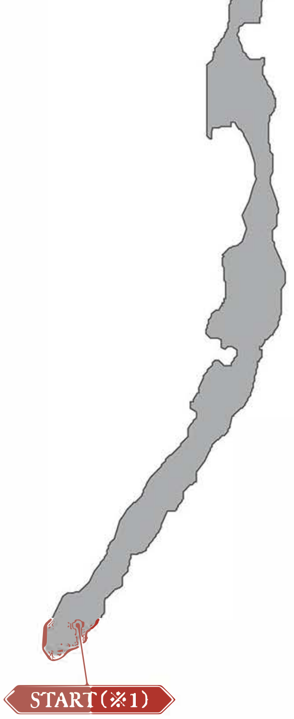
ステージ　ザンブレク皇国領

アイ・オブ・ザ・テンペスト The Eye of the Tempest











※1……アーケードモードでは召喚獣ガルーダとのバトルの直前からはじまる

出現する敵（AF AF）

	敵パーティ	LEG
—	召喚獣ガルーダ［Lv.15］	1
—	召喚獣ガルーダ［Lv.15］	2

出現する敵（FF UM）

	敵パーティ	LEG
—	召喚獣ガルーダ［Lv.50］	1
—	召喚獣ガルーダ［Lv.50］	2

キングスフォール

The Kingsfall





キラキラした欠片の中身(SF AF)

	中身
a	戦鉱石×4
b	魔物の牙×3
c	ポーション
d	魔法灰×2
e	丈夫な皮×3
f	ハイポーション
g	鉄生糸×4

出現する敵(SF AF)

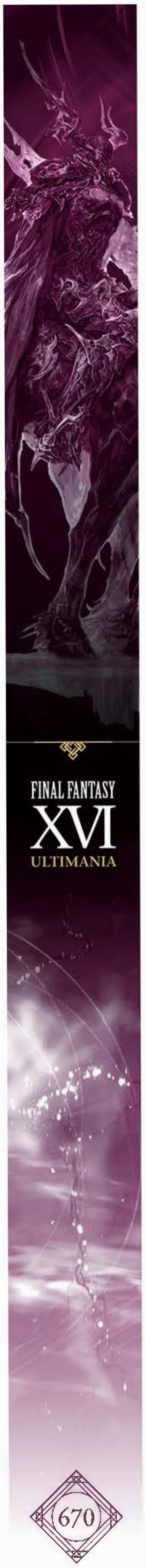
	敵パーティ	LEG
A	ブラックウィドウ[Lv.17]×5 [増援]ブラックウィドウ[Lv.17]×4	1
B	タウルス[Lv.17]	2
C	ホーネット[Lv.17]×2+ブラックウィドウ[Lv.17]×4 [増援]ホーネット[Lv.17]×4	3
D	タウルス[Lv.17]+アルケニー[Lv.17]×4	4
E	ザンブレク・レギオンエア[Lv.17]×2 +ザンブレク・アストロロジャー[Lv.17] +ザンブレク・キャプテン[Lv.17]	5
F	残照の竜騎士[Lv.18] +ザンブレク軍用エイビス[Lv.18]	5

キラキラした欠片の中身(FF)

	中身
a	戦鉱石×12
b	魔物の牙×12
c	ポーション
d	魔法灰×14
e	丈夫な皮×12
f	ハイポーション
g	鉄生糸×12

出現する敵(FF UM)

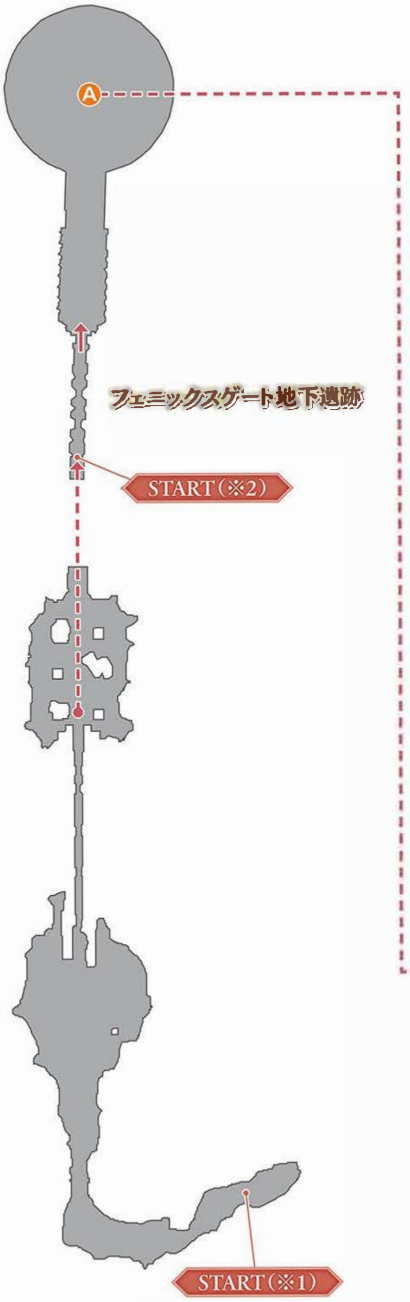
	敵パーティ	LEG
A	ブラックウィドウ[Lv.52]×3+グリフィン[Lv.52] [増援]ブラックウィドウ[Lv.52]×3	1
B	タウルス[Lv.52]	2
C	ホーネット[Lv.52]×2+ブラックウィドウ[Lv.52]×4 [増援]ホーネット[Lv.52]×4	3
D	アルケニー[Lv.52]×4+リヴァーハントレス[Lv.52]	4
E	ザンブレク・レギオンエア[Lv.52]×2 +ザンブレク・アストロロジャー[Lv.52] +ザンブレク・キャプテン[Lv.52]	5
F	残照の竜騎士[Lv.53] +ザンブレク軍用エイビス[Lv.53]	5

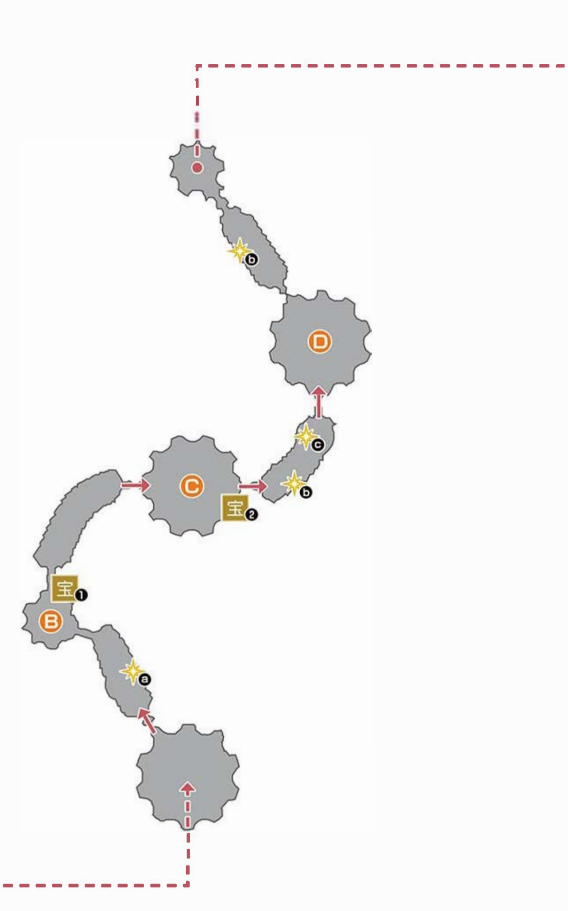


ステージ　皇国属領ロザリア

フェニックスゲート跡地 Phoenix Gate Ruins

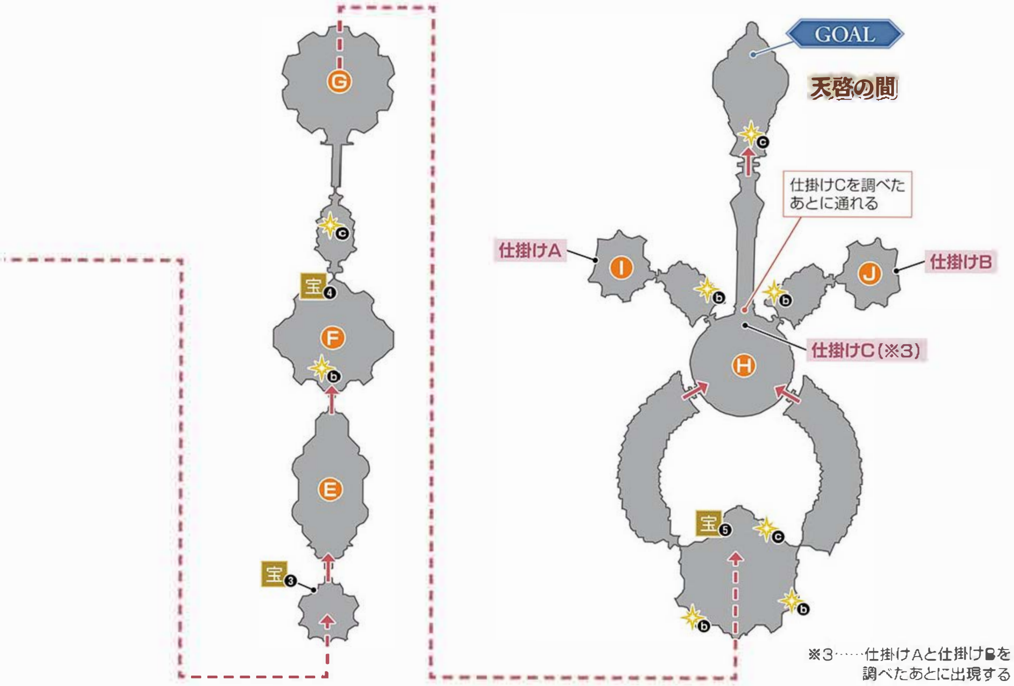






※1……メインストーリーやリプレイモードでの開始地点
※2……アーケードモードでの開始地点





※3……仕掛けAと仕掛けBを調べたあとに出現する

宝箱の中身(SF AF)

	中身
❶	50ギル、魔物の牙×5
❷	風の宝珠《ガウジ》
❸	1200ギル
❹	風の玉響《ルックスガンビット》
❺	風の宝珠《ウィケッドホイール》

キラキラした欠片の中身(SF AF)

	中身		中身
ⓐ	魔法灰	ⓒ	ハイポーション
ⓑ	ポーション		

出現する敵(SF AF)

	敵パーティ	LEG
Ⓐ	バグ[Lv.19]×4 [増援]ハンター[Lv.19]×4+防衛システム[Lv.19]×2	1
Ⓑ	バグ[Lv.19]×3+防衛システム[Lv.19]	2
Ⓒ	ガーディアン[Lv.19]	3
Ⓓ	ボム[Lv.19]×3	4
Ⓔ	防衛システム[Lv.19]×3+ガーディアン[Lv.19] [増援]ハンター[Lv.19]×4	5
Ⓕ	バグ[Lv.19]×4 [増援]ボム[Lv.19]×2+バグ[Lv.19]×3	6
Ⓖ	テツキョジン[Lv.19]	7
Ⓗ	リッチ[Lv.19]	8
Ⓘ	スペクター[Lv.19]×5	9
Ⓙ	レイス[Lv.19]×5	9
—	炎影のイフリート[Lv.20] →炎影のクライヴ[Lv.20] →炎影のイフリート[Lv.20]	10

宝箱の中身(FF)

	中身
❶	100ギル、魔物の牙×10
❷	風の宝珠《ガウジ》
❸	2400ギル
❹	風の玉響《ルックスガンビット》
❺	風の宝珠《ウィケッドホイール》

キラキラした欠片の中身(FF)

	中身		中身
ⓐ	魔法灰×10	ⓒ	ハイポーション
ⓑ	ポーション		

出現する敵(FF UM)

	敵パーティ	LEG
Ⓐ	バグ[Lv.54]×4 [増援]ハンター[Lv.54]×4+防衛システム[Lv54]×2	1
Ⓑ	ブルートライフル[Lv.54]	2
Ⓒ	ガーディアン[Lv.54]×2	3
Ⓓ	ボム[Lv.54]×3	4
Ⓔ	アカシック・ウォーロード[Lv.54] +防衛システム[Lv.54]×3 [増援]ハンター[Lv.54]×4	5
Ⓕ	バグ[Lv.54]×6 [増援]ボム[Lv.54]×2+バグ[Lv.54]×3	6
Ⓖ	テツキョジン[Lv.55]	7
Ⓗ	リッチ[Lv.54]	8
Ⓘ	アンダーテイカー[Lv.54]	9
Ⓙ	レイス[Lv.54]×4+スペクター[Lv.53]×2	9
—	炎影のイフリート[Lv.56] →炎影のクライヴ[Lv.56] →炎影のイフリート[Lv.56]	10

INDEX

ステージ　ザンブレク皇国領

マザークリスタル・ドレイクヘッド

Drake's Head

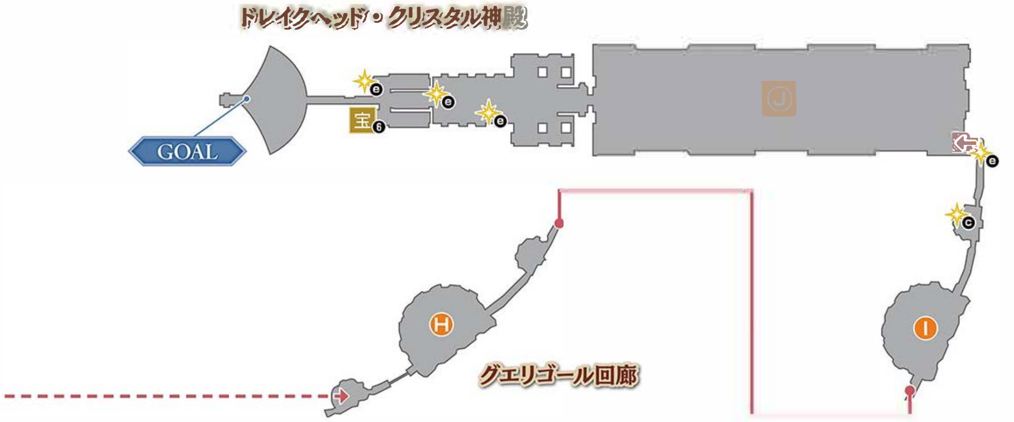






※1……❹の宝箱に近づいたあとに出現する





宝 宝箱の中身(SF SF)

	中身
1	800ギル
2	メテオライト
3	60ギル、魔物の牙×7
4	戦鉱石×10
5	サンゴの剣
6	鉄生糸×10、丈夫な皮×10、魔法灰×10

宝 宝箱の中身(FF)

	中身
1	1600ギル
2	メテオライト+
3	120ギル、魔物の牙×14
4	戦鉱石×20
5	サンゴの剣⑭
6	鉄生糸×20、丈夫な皮×20、魔法灰×20

キラキラした欠片の中身(SF SF)

	中身		中身
a	戦鉱石×2	e	ポーション
b	魔物の牙	f	魔法灰×2
c	ハイポーション	g	2ギル
d	鉄生糸	h	丈夫な皮

キラキラした欠片の中身(FF)

	中身		中身
a	戦鉱石×10	e	ポーション
b	魔物の牙×10	f	魔法灰×10
c	ハイポーション	g	12ギル
d	鉄生糸×10	h	丈夫な皮×10

出現する敵(SF SF)

	敵パーティ	LEG
A	ザンブレク・レギオンエア[Lv.21]×4 +ザンブレク・アストロロジャー[Lv.21]×2 +ザンブレク・キャプテン[Lv.21]	1
B	ザンブレク・レギオンエア[Lv.21]×4 +ザンブレク・キャプテン[Lv.21]×2 +ザンブレク軍用ウィルム[Lv.21]×4	2
C	皓々の砲滅士[Lv.21]	2
D	アカシック・レギオンエア[Lv.21]×2 +アカシック・マイナー[Lv.21]×5	3
E	アカシック・レギオンエア[Lv.21]×2 +アカシック・キャプテン[Lv.21]×2 +アカシック・マイナー[Lv.21]×7	4
F	アカシック・マイナー[Lv.21]×4 +アカシック・ウィルム[Lv.21]	5
G	アカシック・レギオンエア[Lv.21] +アカシック・チャンピオン[Lv.21] +アカシック・マイナー[Lv.21]×2 [増援]アカシック・マイナー[Lv.21]×4	5
H	レイス[Lv.21]×6	6
I	レイス[Lv.21]×5+スペクター[Lv.21]×2 [増援]レイス[Lv.21]×4+リッチ[Lv.21]	7
J	アカシック・ドラゴン[Lv.21]	8
—	レブナント[Lv.22]×6 [増援①]スペクター[Lv.22]×6 [増援②]レイス[Lv.22]×20	9
—	ティフォン[Lv.22] →トランスグレサー・ティフォン[Lv.22]	9

出現する敵(FF UM)

	敵パーティ	LEG
A	ザンブレク・レギオンエア[Lv.57]×2 +ザンブレク・アストロロジャー[Lv.57] +ザンブレク・キャプテン[Lv.57] +ザンブレク軍用エイビス[Lv.57]	1
B	ザンブレク・レギオンエア[Lv.57]×4 +ザンブレク・キャプテン[Lv.57]×2 +ザンブレク軍用ウィルム[Lv.56]×2	2
C	皓々の砲滅士[Lv.58]	2
D	アカシック・レギオンエア[Lv.57]×2 +アカシック・マイナー[Lv.57]×4 +ピュロポロス[Lv.57]×2	3
E	アカシック・チャンピオン[Lv.57] +ピュロポロス[Lv.57]×4	4
F	アカシック・マイナー[Lv.57]×4 +アカシック・ウィルム[Lv.57]	5
G	アカシック・ウィドウ[Lv.57]×5 +アカシック・クァール[Lv.57] [増援]アカシック・ウィドウ[Lv.57]×2	5
H	スペクター[Lv.56]×7	6
I	レイス[Lv.57]×5+スペクター[Lv.56]×2 [増援]リッチ[Lv.57]+アンダーテイカー[Lv.57]	7
J	アカシック・ドラゴン[Lv.58]	8
—	レブナント[Lv.59]×6 [増援①]スペクター[Lv.59]×6 [増援②]レイス[Lv.59]×20	9
—	ティフォン[Lv.59] →トランスグレサー・ティフォン[Lv.59]	9



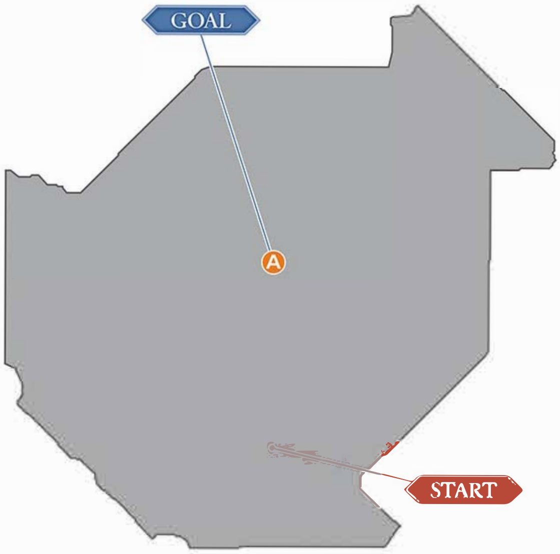
FINAL FANTASY XVI
ULTIMANIA

ステージ　ダルメキア共和国領

コストニツェ難民街

Kostnice





出現する敵(SF AF)

	敵パーティ	LEG
A	ストーン・シミター[Lv.22]×4 +ストーン・セプター[Lv22] +ストーン・レフテナント[Lv.22] [増援①]ストーン・シミター[Lv.22]×4 +ストーン・セプター[Lv.22]×2 +ストーン・レフテナント[Lv.22]×2 [増援②]ダルメキア軍用パンサー[Lv.23]	1

出現する敵(FF UM)

	敵パーティ	LEG
A	ストーン・シミター[Lv.59]×4 +ストーン・セプター[Lv.59] +ストーン・レフテナント[Lv.59] [増援①]ストーン・シミター[Lv.59]×4 +ストーン・セプター[Lv.59]×2 +ストーン・レフテナント[Lv.59]×2 [増援②]ダルメキア軍用パンサー[Lv60]	1



マザークリスタル・ドレイクブレス Drake's Breath



マザークリスタル・ドレイクブレス②へ
(→P.676)





宝箱の中身(SF AF FF)

	中身
❶	風の吐息《エリアルブラスト》

キラキラした欠片の中身(SF AF)

	中身
a	魔法灰×3
b	鉄生糸×3
c	戦鉱石×5
d	ポーション
e	魔物の牙×4

キラキラした欠片の中身(FF)

	中身
a	魔法灰×12
b	鉄生糸×12
c	戦鉱石×20
d	ポーション
e	魔物の牙×16

出現する敵(SF AF)

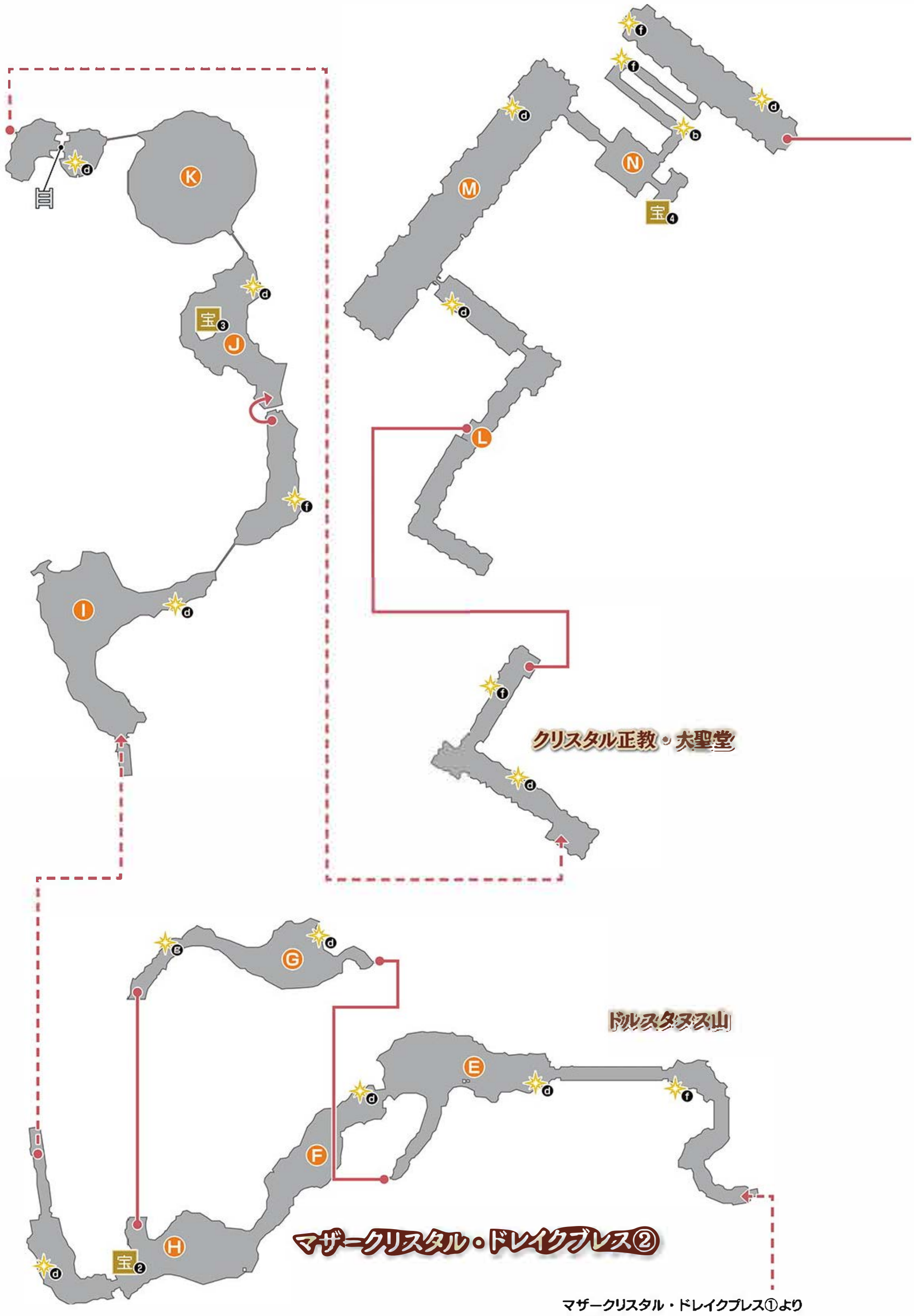
	敵パーティ	LEG
A	アカシック・ソーン[Lv.24]×5 +アカシック・ホーネット[Lv.24]×2	1
B	アカシック・ウルフ[Lv.24]×3	2
C	アカシック・ウルフ[Lv.24]×3 +アカシック・タウルス[Lv.24]	3
D	アカシック・モルボル[Lv.24]	4

出現する敵(FF UM)

	敵パーティ	LEG
A	アカシック・ソーン[Lv.62]×5 +アカシック・ドラゴネット[Lv.60]×2	1
B	アカシック・ラプトル[Lv.62]×2	2
C	アカシック・ラプトル[Lv.62]×3 +アカシック・ブレイグ[Lv.62]	3
D	アカシック・モルボル[Lv.63]	4

次ページへつづく

INDEX



マザークリスタル・ドレイクブレス①より
(→P.675)





宝箱の中身(SF AF)

	中身
2	鉄生糸×10、丈夫な皮×10
3	ミスリルリスト
4	1200ギル
5	炎の恩寵《ウィル・オ・ウィクス》

宝箱の中身(FF)

	中身
2	鉄生糸×20、丈夫な皮×20
3	ミスリルリスト
4	2400ギル
5	炎の恩寵《ウィル・オ・ウィクス》

キラキラした欠片の中身(SF AF)

	中身		中身
b	鉄生糸×3	f	ハイポーション
d	ポーション	g	丈夫な皮×3

キラキラした欠片の中身(FF)

	中身		中身
b	鉄生糸×12	f	ハイポーション
d	ポーション	g	丈夫な皮×12

出現する敵(SF AF)

	敵パーティ	LEG
E	スカーレット[Lv.24]×5	5
F	スカーレット[Lv.24]×3+ドラゴネット[Lv.24]×2	5
G	スカーレット[Lv.24]×4+ドラゴネット[Lv.24]	5
H	サラマンダー[Lv.24]	5
I	スカーレット[Lv.24]×5+ボム[Lv.24]×2	6
J	レッドマシュマロ[Lv24]	6
K	フレイムリザード[Lv.24]	7
L	アイアンブラッド・クルセイダー[Lv.24]×5 [増援①]アイアンブラッド・クルセイダー[Lv.24]×3 [増援②]アイアンブラッド・クルセイダー[Lv24]×2	8
M	アイアンブラッド・クルセイダー[Lv.24]×5 +アイアンブラッド・ファナティック[Lv.24]	9
N	アイアンブラッド・クルセイダー[Lv.24]×3 +アイアンブラッド・コマンダー[Lv.24]	9
D	アイアンブラッド・クルセイダー[Lv.16]×3 +アイアンブラッド・コマンダー[Lv.16] +アイアンブラッド・ファナティック[Lv24] [増援]アイアンブラッド・クルセイダー[Lv.16]×2 +アイアンブラッド・コマンダー[Lv16]	10
P	リクイドフレイム[Lv.25]	11

出現する敵(FF UM)

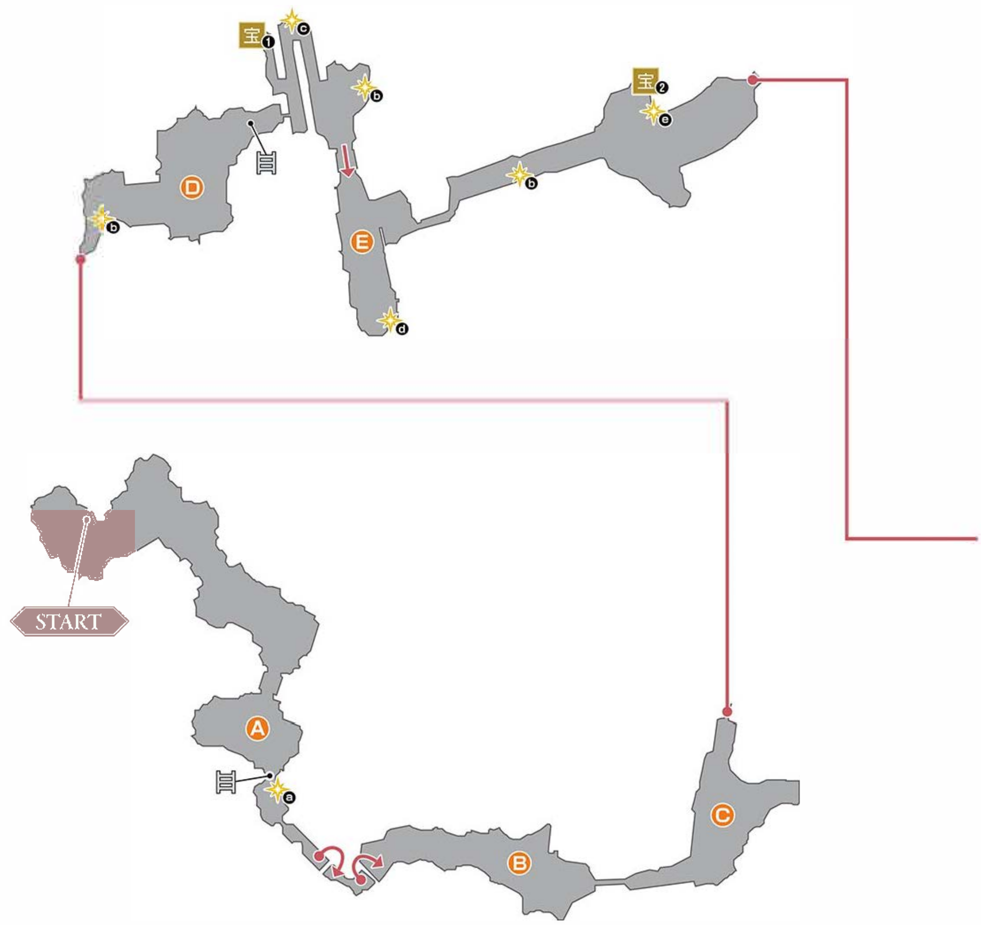
	敵パーティ	LEG
E	スカーレット[Lv.62]×5+ドラゴネット[Lv.60]×2	5
F	ボム[Lv.62]×2	5
G	ドラゴネット[Lv.62]×2+サラマンダー[Lv62]	5
H	キマイラ[Lv.62]	5
I	スカーレット[Lv.62]×5+ボム[Lv.62]×2	6
J	レッドマシュマロ[Lv.62]+イエローゼリー[Lv.62]	6
K	フレイムリザード[Lv.63]	7
L	アイアンブラッド・クルセイダー[Lv.62]×5 [増援①]アイアンブラッド・クルセイダー[Lv62]×3 [増援②]アイアンブラッド・クルセイダー[Lv.62]×2	8
M	アイアンブラッド・クルセイダー[Lv.62]×5 +アイアンブラッド・ファナティック[Lv.62]×2	9
N	アイアンブラッド・クルセイダー[Lv.62]×3 +アイアンブラッド・コマンダー[Lv.62]×2	9
D	アイアンブラッド・クルセイダー[Lv51]×3 +アイアンブラッド・コマンダー[Lv.51] +テツキョジン[Lv.62] [増援]アイアンブラッド・クルセイダー[Lv.51]×2 +アイアンブラッド・コマンダー[Lv.51]	10
P	リクイドフレイム[Lv.63]	11

ステージ 皇国属領ロザリア

旧都ロザリス

Rosalith





宝箱の中身(SF AF)

	中身
❶	100ギル、鉄生糸×10
❷	雷の玉響《パイルドライブ》

宝箱の中身(FF)

	中身
❶	200ギル、鉄生糸×20
❷	雷の玉響《パイルドライブ》

キラキラした欠片の中身(SF AF)

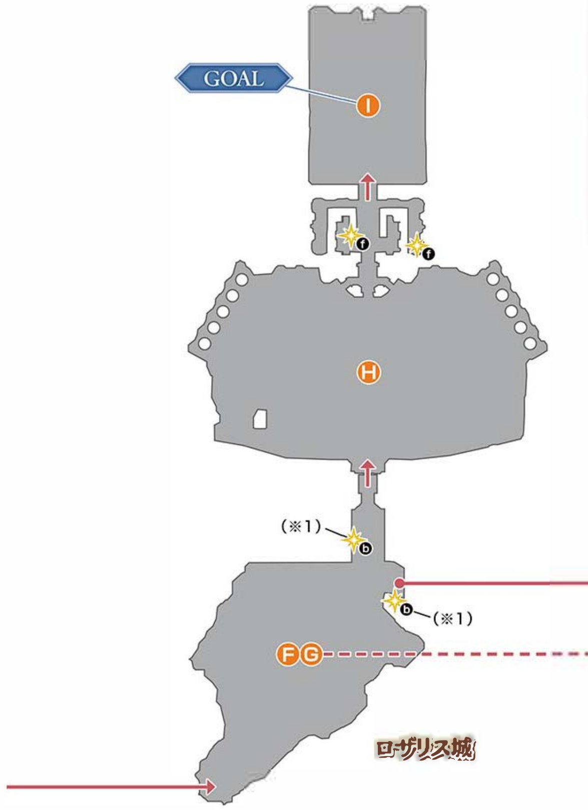
	中身
a	戦鉱石
b	ポーション
c	丈夫な皮×3
d	鉄生糸×3

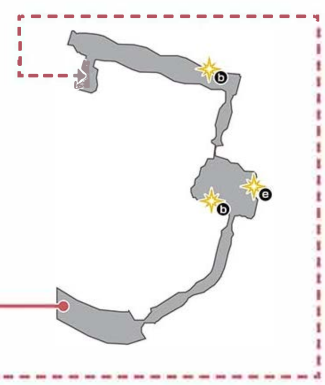
	中身
e	ハイポーション
f	ポーション、ハイポーション

キラキラした欠片の中身(FF)

	中身
a	戦鉱石×5
b	ポーション
c	丈夫な皮×15
d	鉄生糸×15

	中身
e	ハイポーション
f	ポーション、ハイポーション







※1……Ⓖの敵を倒したあとに出現する

出現する敵(SF AF)

	敵パーティ	LEG
Ⓐ	ストーン・シミター[Lv.26] ×4 +ストーン・セプター[Lv.26]	1
Ⓑ	ストーン・シミター[Lv.26] ×4	2
Ⓒ	ストーン・セプター[Lv.26] +ダルメキア軍用ハウンド[Lv.26] ×5 [増援]ストーン・セプター[Lv.26] +ダルメキア軍用ハウンド[Lv.26] ×4	3
Ⓓ	ストーン・シミター[Lv.26] ×3 +ストーン・ヘッドマン[Lv.26]	4
Ⓔ	ストーン・シミター[Lv.26] ×2 +ストーン・セプター[Lv.26] ×2 +ストーン・レフテナント[Lv.26]	5
Ⓕ	ストーン・シミター[Lv.26] ×4 +ストーン・レフテナント[Lv.26] +ダルメキア軍用ハウンド[Lv.26] ×2 [増援]ストーン・シミター[Lv.26] ×4 +ストーン・セプター[Lv.26] ×2	6
Ⓖ	クァール[Lv.26]	6
Ⓗ	ストーン・シミター[Lv.17] ×8 +ストーン・レフテナント[Lv.17] ×2 +ストーン・ジェイラー[Lv.26] [増援①]ストーン・シミター[Lv.17] ×2 +ダルメキア軍用ハウンド[Lv.17] ×4 [増援②]ストーン・シミター[Lv.17] ×2 +ストーン・セプター[Lv.17] ×2 +ストーン・レフテナント[Lv.17] [増援③]ストーン・ヘッドマン[Lv.26] ×2	7
Ⓘ	フーゴ[Lv.27]	8

出現する敵(FF UM)

	敵パーティ	LEG
Ⓐ	ストーン・シミター[Lv.64] ×2 +ストーン・ジェイラー[Lv.64]	1
Ⓑ	ストーン・シミター[Lv.64] ×4	2
Ⓒ	ダルメキア軍用ハウンド[Lv.64] ×2 +ダルメキア軍用パンサー[Lv.64] [増援]ダルメキア軍用ハウンド[Lv.64] ×3	3
Ⓓ	ストーン・シミター[Lv.64] ×3 +ストーン・ヘッドマン[Lv.64]	4
Ⓔ	ストーン・シミター[Lv.64] ×2 +ストーン・セプター[Lv.64] ×2 +ストーン・レフテナント[Lv.64]	5
Ⓕ	ストーン・シミター[Lv.64] ×6 +ストーン・セプター[Lv.64] ×2 [増援]ストーン・シミター[Lv.64] ×4 +ストーン・セプター[Lv.64] ×2	6
Ⓖ	クァール[Lv.65]	6
Ⓗ	ストーン・シミター[Lv.52] ×8 +ストーン・レフテナント[Lv.52] ×2 +ストーン・ジェイラー[Lv.64] [増援①]ストーン・シミター[Lv.52] ×2 +ダルメキア軍用ハウンド[Lv.52] ×4 [増援②]ストーン・シミター[Lv.52] ×2 +ストーン・セプター[Lv.52] ×2 +ストーン・レフテナント[Lv.52] [増援③]ストーン・ヘッドマン[Lv.64] ×2	7
Ⓘ	フーゴ[Lv.65]	8

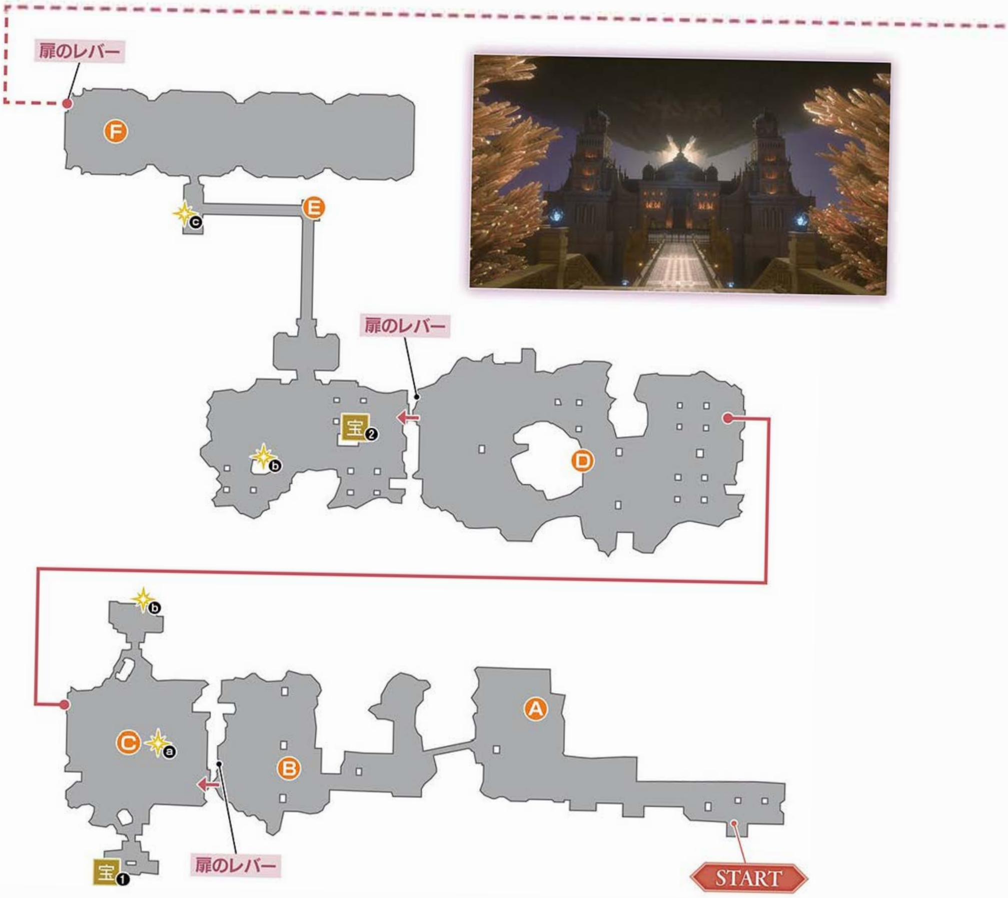
INDEX



ステージ　ダルメキア共和国領

マザークリスタル・ドレイクファング Drake's Fang





宝 宝箱の中身（SF AF）

	中身
1	鉄生糸×10、丈夫な皮×10、魔法灰×10
2	雷の宝珠（ライトニングロッド）
3	100ギル、魔物の牙×10
4	1600ギル
5	土の宝珠（激震）

キラキラした欠片の中身（FF AF）

	中身
c	魔法灰×3
b	ポーション
c	魔物の牙×2

	中身
d	戦鉱石×3
c	ハイポーション
f	鉄生糸

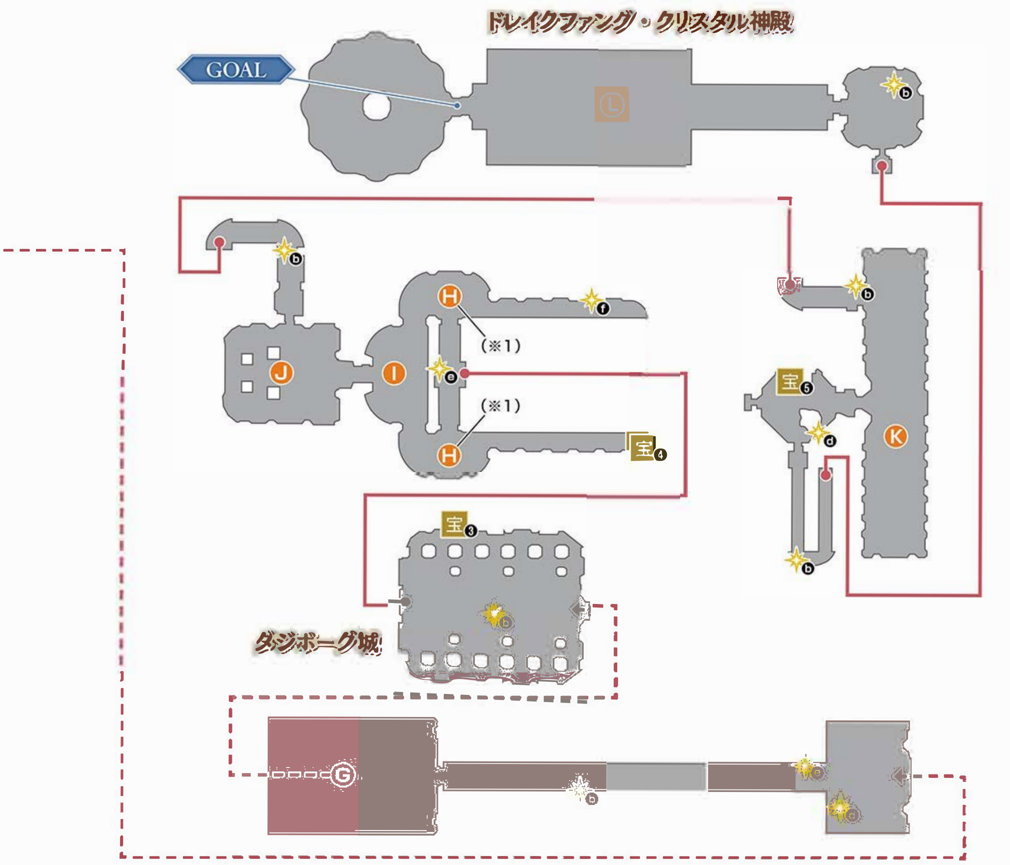
宝 宝箱の中身（FF）

	中身
1	鉄生糸×20、丈夫な皮×20、魔法灰×20
2	雷の宝珠（ライトニングロッド）
3	200ギル、魔物の牙×20
4	3200ギル
5	土の宝珠（激震）

キラキラした欠片の中身（FF）

	中身
c	魔法灰×15
b	ポーション
c	魔物の牙×10

	中身
d	戦鉱石×15
c	ハイポーション
f	鉄生糸×5



※1……片方にのみ出現する

出現する敵(SF AF)

	敵パーティ	LEG
A	オーク[Lv.28]×3	1
B	オーク[Lv.28]×4+ブラックマスティフ[Lv.28]×2	2
C	オーク・メズマライザー[Lv.28]×3	3
D	オーク[Lv.28]×4+オーク・メズマライザー[Lv.28]×2 [増援①]オーク[Lv.28]×2 +オーク・メズマライザー[Lv.28] [増援②]オーク[Lv.28]×2 +オーク・メズマライザー[Lv.28]	4
E	オーク[Lv.28]×2	5
F	オーク・ウォーロード[Lv.28]	6
G	アンダーテイカー[Lv.28]	7
H	レイス[Lv.28]×4	8
I	レブナント[Lv.28]×3	8
J	レイス[Lv.28]×3+スペクター[Lv.27] [増援]レイス[Lv.28]×3+スペクター[Lv.27] +スペクター[Lv.28]	9
K	レブナント[Lv.28]×3+リッチ[Lv.28]	10
L	スペクター[Lv.28]×2+レブナント[Lv.23]×8 [増援]レイス[Lv.23]×8+スペクター[Lv.27] +スペクター[Lv.28]	11
—	召喚獣タイタン[Lv.29] →デビルタイタン[Lv.29] →召喚獣タイタン[Lv.29]	12

出現する敵(FF UM)

	敵パーティ	LEG
A	オーク[Lv.67]×3	1
B	オーク[Lv.67]×4+オーク・メズマライザー[Lv.65]×2	2
C	ピュロボロス[Lv.67]×3 +アカシック・プレイグ[Lv.67](※2)	3
D	オーク[Lv.67]×4 +オーク・メズマライザー[Lv.67]×2 [増援①]オーク[Lv.67]×2 +オーク・メズマライザー[Lv.67] [増援●]オーク[Lv.67]×2 +オーク・メズマライザー[Lv.67]	4
E	オーク[Lv.67]×2	5
F	オーク・ウォーロード[Lv.67]	6
G	アンダーテイカー[Lv.68]	7
H	レイス[Lv.67]×4	8
I	レブナント[Lv.67]×3	8
J	アカシック・プレイグ[Lv.67]+レイス[Lv.67]×2 [増援]レイス[Lv.67]×3	9
K	リッチ[Lv.67]×2	10
L	スペクター[Lv.65]×2+レブナント[Lv.60]×8 [増援]レイス[Lv.60]×8+スペクター[Lv.65]×2	11
—	召喚獣タイタン[Lv.68] →デビルタイタン[Lv.68] →召喚獣タイタン[Lv.68]	12

※2……アーケードモードの「アルティマニアックチャレンジ」の場合は、イエローゼリー[Lv67]も出現する

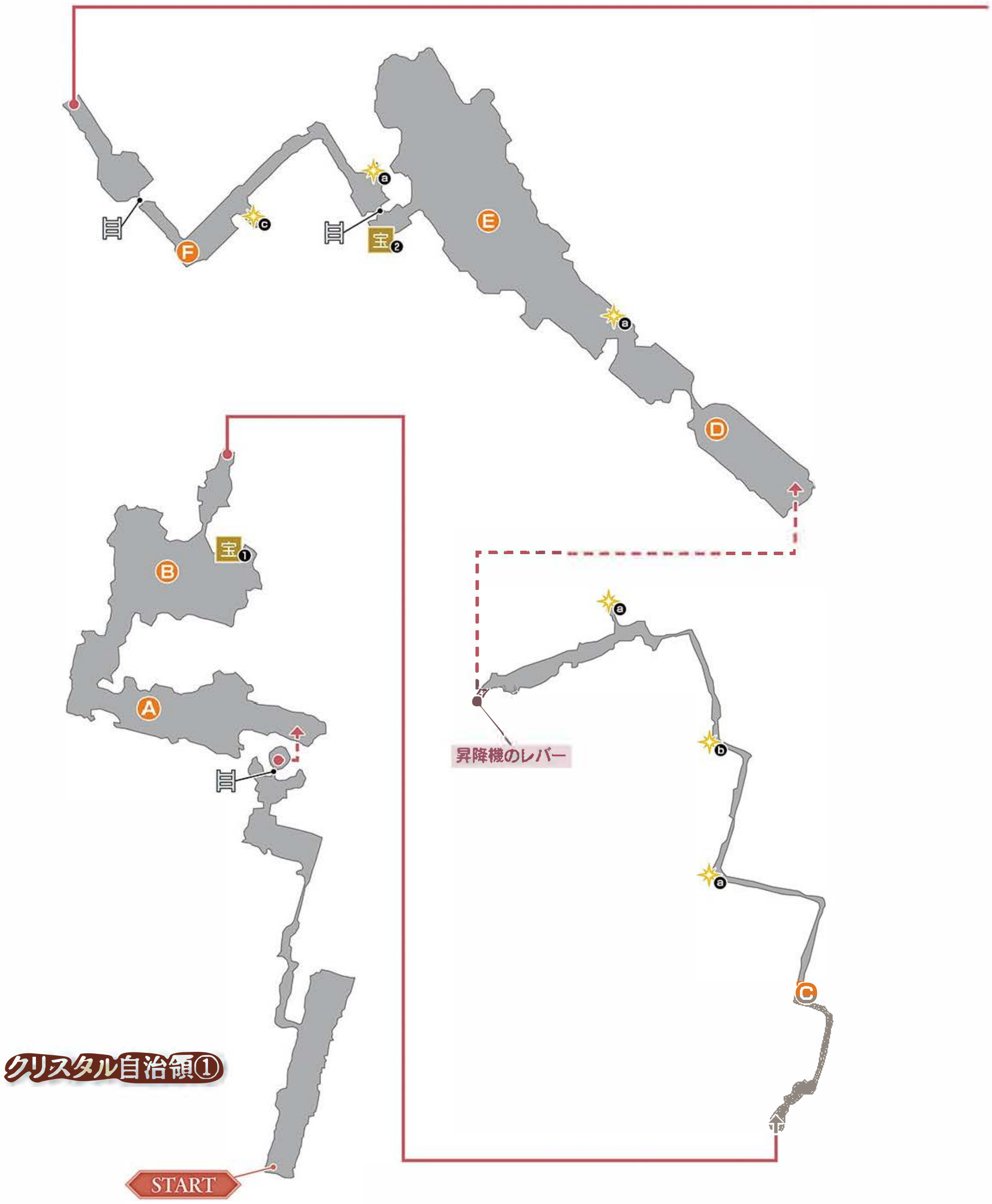
INDEX

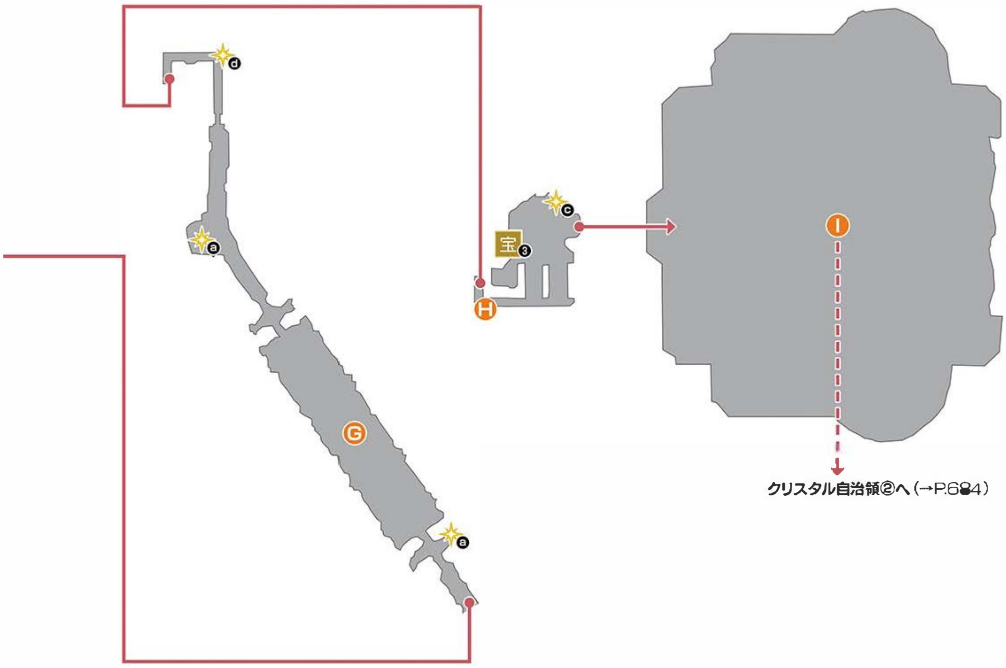
ステージ　アーク諸島

クリスタル自治領

The Crystalline Dominion







宝箱の中身(SF AF)

	中身
❶	戦鉱石×15
❷	魔物の牙×10、鉄生糸×10
❸	土の宝珠《レイジングフィスト》

キラキラした欠片の中身(SF AF)

	中身		中身
a	ポーション	c	ハイポーション
b	魔法灰×2	d	魔物の牙

出現する敵(δF δF)

	敵パーティ	LEG
A	ドラグーン・ナイト[Lv.30]×4	1
B	ドラグーン・ナイト[Lv.30]×4 +ドラグーン・アストロロジャー[Lv.29] +ドラグーン・アストロロジャー[Lv.30] [増援]ドラグーン・ランサー[Lv.30]	1
C	メガロクラブ[Lv.22]×2	2
D	ドラグーン・ナイト[Lv.30]×3 +ドラグーン・キャプテン[Lv.30]	3
E	ドラグーン・ナイト[Lv.30]×5 +ドラグーン・キャプテン[Lv.30] +聖竜騎士軍用ウィルム[Lv.24]×4 [増援]ドラグーン・ナイト[Lv.30]×4 +聖竜騎士軍用エイビス[Lv.30]	4
F	ドラグーン・ナイト[Lv.30]×2 +ドラグーン・アストロロジャー[Lv.30]	5
G	ドラグーン・アストロロジャー[Lv.30] +ドラグーン・ランサー[Lv.30] +聖竜騎士軍用ウィルム[Lv.24]×3	6
H	ドラグーン・ナイト[Lv.30]×2	7
I	ホワイトドラゴン[Lv.30]	8

宝箱の中身(FF)

	中身
❶	戦鉱石×30
❷	魔物の牙×20、鉄生糸×20
❸	土の宝珠《レイジングフィスト》

キラキラした欠片の中身(FF)

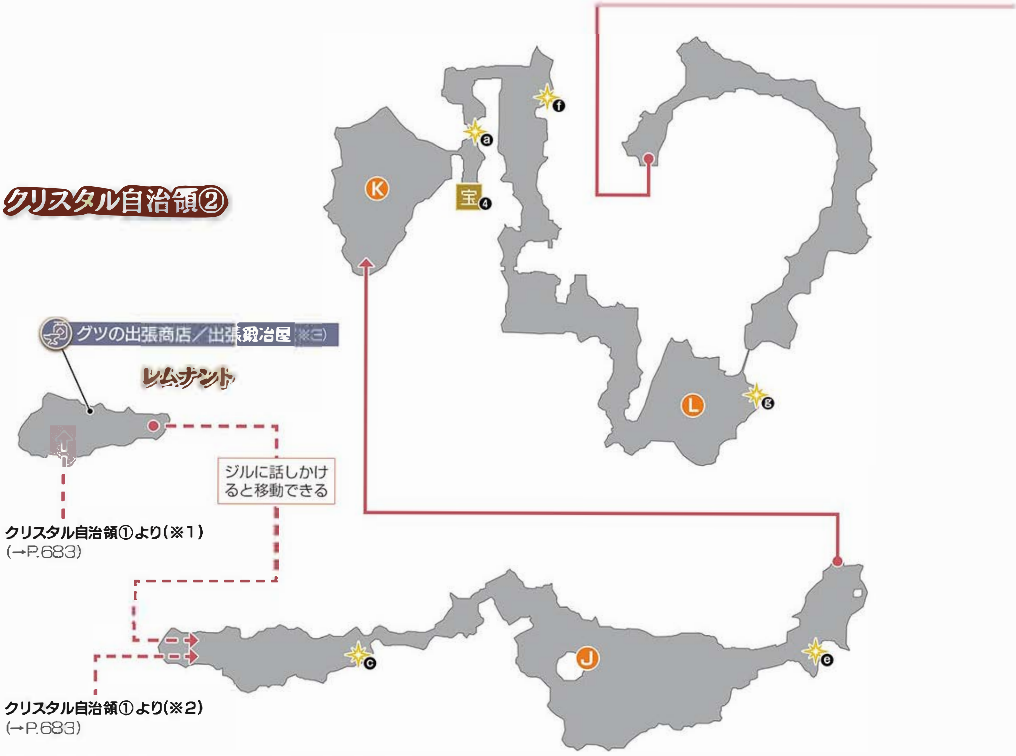
	中身		中身
a	ポーション	c	ハイポーション
b	魔法灰×10	d	魔物の牙×5

出現する敵(FF UM)

	敵パーティ	LEG
A	ドラグーン・ナイト[Lv.70]×4	1
B	ドラグーン・ナイト[Lv.70]×4 +ドラグーン・アストロロジャー[Lv.68]×2 [増援]ドラグーン・ランサー[Lv.70] +聖竜騎士軍用ウィルム[Lv.62]×3	1
C	メガロクラブ[Lv.59]×2	2
D	ドラグーン・ナイト[Lv.70]×2 +ドラグーン・キャプテン[Lv.70] +聖竜騎士軍用エイビス[Lv.72]	3
E	ドラグーン・ナイト[Lv.70]×4 +ドラグーン・キャプテン[Lv.70]×2 +聖竜騎士軍用ウィルム[Lv.62]×4 [増援]ドラグーン・ナイト[Lv.70]×2 +ザンブレク・チャンピオン[Lv.72] +ザンブレク・ポンマディア[Lv.72]	4
F	ドラグーン・ナイト[Lv.70]×2 +ドラグーン・アストロロジャー[Lv.70]	5
G	ドラグーン・アストロロジャー[Lv.70] +ドラグーン・ランサー[Lv.70] +聖竜騎士軍用ウィルム[Lv.62]×3	6
H	ドラグーン・ナイト[Lv.70]×2	7
I	ホワイトドラゴン[Lv.71]	8

次ページへつづく

クリスタル自治領②



※1……アーケードモード以外の場合　※2……アーケードモードの場合
※3……ショップと鍛冶屋の品ぞろえはP.592～599を参照

宝 宝箱の中身(SF AF)

	中身
4	雷の吐息(裁きの雷)、魔法灰×15
5	黒水、丈夫な皮×10

キラキラした欠片の中身(SF AF)

	中身		中身
a	ポーション	f	魔法灰×4
c	ハイポーション	g	魔物の牙×3
e	戦鉱石×3	h	丈夫な皮×5

出現する敵(SF AF)

	敵パーティ	LEG
J	アカシック・ナイト[Lv.30]×4 +アカシック・アストロロジャー[Lv.30]×2 +アカシック・キャプテン[Lv.30]×2	9
K	アカシック・ナイト[Lv.30]×2 +アカシック・キャプテン[Lv.30]+リッチ[Lv.31] [増援]レイス[Lv.31]×3	10
L	レプナント[Lv.31]×4	11
M	スペクター[Lv.31]×6 [増援]スペクター[Lv.30]×2 +レプナント[Lv.31]×4	12
N	アンダーテイカー[Lv.31]+レプナント[Lv.31]×2 [増援]スペクター[Lv.31]×4	13
O	ネクロフォビア[Lv.31]	14
—	召喚獣バハムート[Lv.32]	15
—	召喚獣バハムート[Lv.32]	16

宝 宝箱の中身(FF)

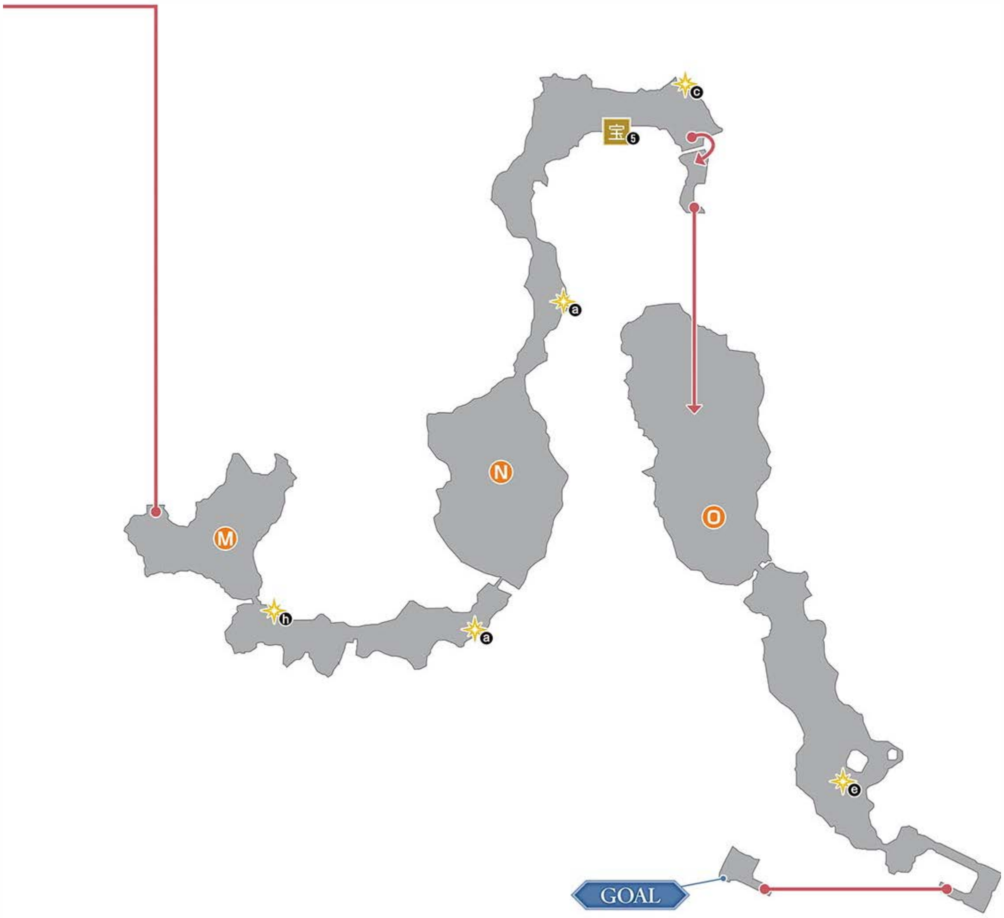
	中身
4	雷の吐息(裁きの雷)、魔法灰×30
5	琥珀、丈夫な皮×20

キラキラした欠片の中身(FF)

	中身		中身
a	ポーション	f	魔法灰×16
c	ハイポーション	g	魔物の牙×12
e	戦鉱石×12	h	丈夫な皮×20

出現する敵(FF UM)

	敵パーティ	LEG
J	アカシック・チョコボ[Lv.71]×4 +ピュロボロス[Lv.71]×2	9
K	アカシック・ナイト[Lv.70]×2 +アカシック・キャプテン[Lv.70] +アンダーテイカー[Lv.71] [増援]レイス[Lv.71]×3	10
L	レプナント[Lv.71]×4	11
M	スペクター[Lv.71]×6 [増援]スペクター[Lv.70]×2+レプナント[Lv.71]×5	12
N	アカシック・グリフィン[Lv.72] +レプナント[Lv.71]×4 [増援]スペクター[Lv.71]×4	13
O	ネクロフォビア[Lv.72]	14
—	召喚獣バハムート[Lv.72]	15
—	召喚獣バハムート[Lv.72]	16


宝
M
N
O
GOAL

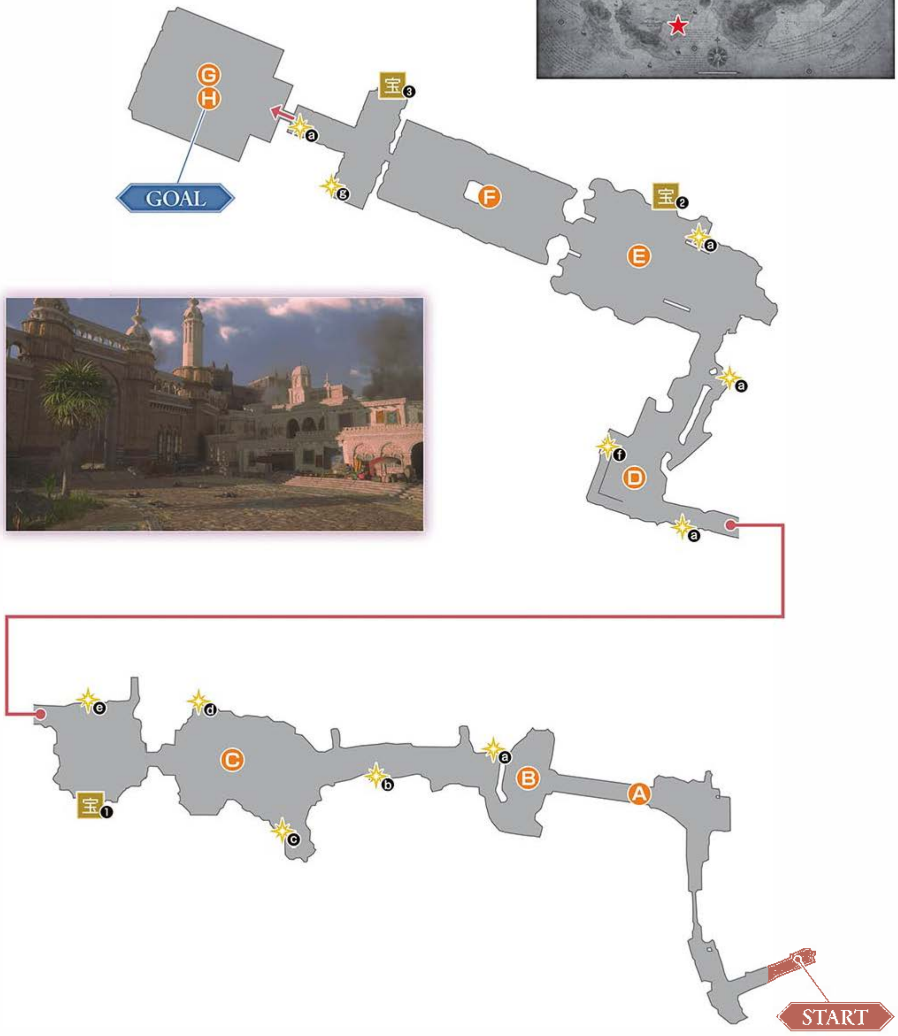




自由都市カンベル

The Free Cities of Kanver





宝 宝箱の中身（SF AF）

	中身
1	鉄生糸×10、丈夫な皮×10、魔物の牙×10
2	2000ギル
3	光の宝珠《フレアブレス》

宝 宝箱の中身（FF）

	中身
1	鉄生糸×20、丈夫な皮×20、魔物の牙×20
2	4000ギル
3	光の宝珠《フレアブレス》

キラキラした欠片の中身（SF AF）

	中身		中身
a	ポーション	e	魔物の牙
b	戦鉱石×2	f	魔法灰
c	鉄生糸×3	g	ハイポーション
d	丈夫な皮×3		

キラキラした欠片の中身（FF）

	中身		中身
a	ポーション	e	魔物の牙×5
b	戦鉱石×10	f	魔法灰×5
c	鉄生糸×15	g	ハイポーション
d	丈夫な皮×15		

出現する敵(FF AF)

	敵パーティ	LEG
A	オーク[Lv.20]×3	1
B	アカシック・オスフレイ[Lv.33]×2 +アカシック・ガンドフレイ[Lv.33] +アカシック・ソグンワルド[Lv.33]	1
C	アカシック・ガンドフレイ[Lv.33]×2 +オーク[Lv33]×5 [増援]アカシック・ガンドフレイ[Lv.33] +オーク[Lv33]×2	1
D	アカシック・スヴェイズワルド[Lv.33] +ウォールード軍用ハウンド[Lv.28]×2	2
E	アカシック・オスフレイ[Lv.33]×5 +オーク・メズマライザー[Lv.32] +オーク・メズマライザー[Lv.33]	2
F	オーク[Lv.33]×3 +ウォールード軍用ハウンド[Lv.28]×3 [増援]オーク・ウォーロード[Lv.33]	3
G	レイス[Lv.28]×8 [増援]レブナント[Lv.28]×5+スペクター[Lv33]×2	4
H	スレイプニル[Lv.33]	4

出現する敵(FF UM)

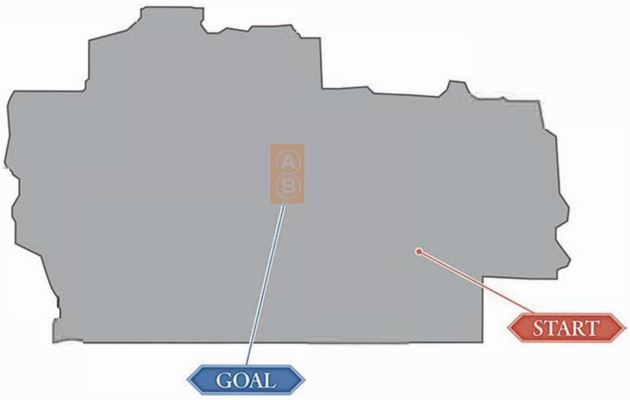
	敵パーティ	LEG
A	オーク[Lv56]×3	1
B	アカシック・オスフレイ[Lv.73]×2 +アカシック・ガンドフレイ[Lv73] +アカシック・ソグンワルド[Lv.73]	1
C	オーク[Lv.73]×4+アカシック・クァール[Lv.73] [増援]オーク[Lv.73]×2	1
D	アカシック・スヴェイズワルド[Lv.73] +ウォールード軍用ハウンド[Lv67]×2	2
E	オーク・メズマライザー[Lv.72]×2 +アカシック・チョコボ[Lv.73]×4	2
F	オーク[Lv.73]×3 +ウォールード軍用ハウンド[Lv67]×3 [増援]オーク・ウォーロード[Lv.73]	3
G	レイス[Lv.67]×6+スペクター[Lv.72]×2 [増援]スペクター[Lv.67]×7	4
H	スレイプニル[Lv.74]	4

ステージ　カンベル独立領

アイアンワークス造船所

The Ironworks





出現する敵(8F 8F)

	敵パーティ	LEG
A	アカシック・オスフレイ[Lv.29]×9 +アカシック・シグフレイ[Lv.29]×3 +アカシック・フォルクスタフ[Lv.29]×2 [増援①]アカシック・シグフレイ[Lv29]×3 +アカシック・ガンドフレイ[Lv.29]×4 [増援②]アカシック・オスフレイ[Lv29]×2 +アカシック・シグフレイ[Lv.29]×2 +アカシック・スヴェイズワルド[Lv.34]	1
B	スレイプニル[Lv.33]×∞	2

出現する敵(FF UM)

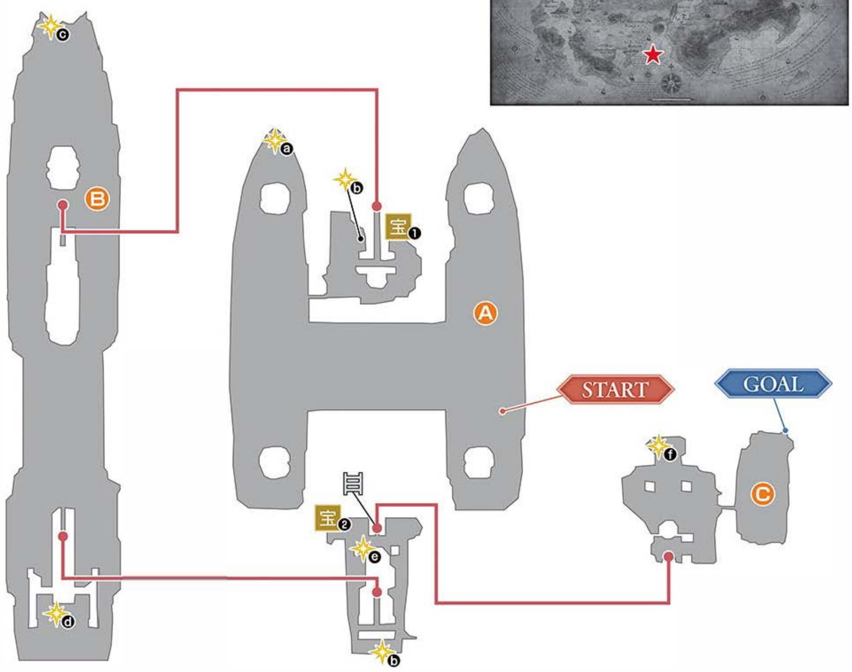
	敵パーティ	LEG
A	アカシック・オスフレイ[Lv68]×9 +アカシック・シグフレイ[Lv.68]×3 +アカシック・フォルクスタフ[Lv68]×2 [増援①]アカシック・シグフレイ[Lv.68]×3 +アカシック・ガンドフレイ[Lv.68]×4 [増援②]アカシック・オスフレイ[Lv68]×2 +アカシック・シグフレイ[Lv.68]×2 +アカシック・スヴェイズワルド[Lv.74]	1
B	スレイプニル[Lv.73]×∞	2

ステージ ヴァリスゼア近海

ナルディア海域

The Naldia Narrow





宝 宝箱の中身（SF AF）

	中身
1	メテオライト
2	土の吐息《大地の怒り》

宝 宝箱の中身（[illegible]）

	中身
1	メテオライト+
2	土の吐息《大地の怒り》

キラキラした欠片の中身（SF AF）

	中身		中身
a	魔物の牙×2	d	丈夫な皮×4
b	ポーション	e	ハイポーション
c	鉄生糸×4	f	戦鉱石×3

キラキラした欠片の中身（FF）

	中身		中身
a	魔物の牙×10	d	丈夫な皮×16
b	ポーション	e	ハイポーション
c	鉄生糸×16	f	戦鉱石×15

出現する敵（SF SF）

	敵パーティ	LEG
A	ウォールード・オスフレイ[Lv.35]×4 [増援①]ウォールード・オスフレイ[Lv.35]×3 +ウォールード・ガンドフレイ[Lv.35] [増援②]ウォールード・ソグンワルド[Lv.35]	1
B	ウォールード・オスフレイ[Lv.35]×4 +ウォールード・ガンドフレイ[Lv.35]×2 +ウォールード・フォルクスタフ[Lv.35] [増援①]ウォールード・シグフレイ[Lv.35] +ウォールード・オスフレイ[Lv.35] +ウォールード・ガンドフレイ[Lv.35] +ウォールード・スヴェイズワルド[Lv.35] [増援②]ウォールード・シグフレイ[Lv.35] +ウォールード・オスフレイ[Lv.35] +ウォールード・ガンドフレイ[Lv.35]	2
C	ウォールード・シグフレイ[Lv.35] +ウォールード・オスフレイ[Lv.35]×3 +ウォールード・ガンドフレイ[Lv.35]	3
—	バルナバス（1回目）[Lv.35]	4

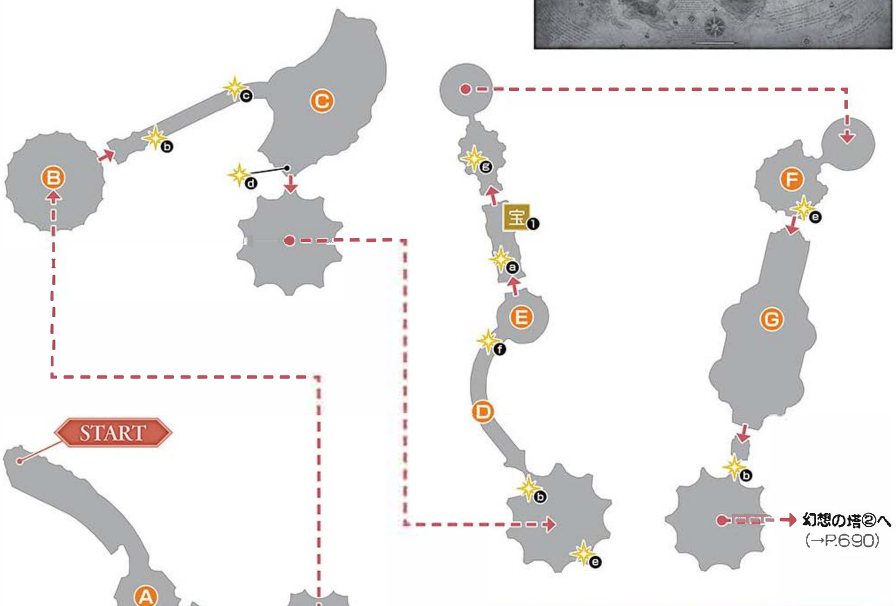
出現する敵（FF UM）

	敵パーティ	LEG
A	ウォールード・オスフレイ[Lv.76]×4 +ウォーウィルム[Lv.76]×3 [増援①]ウォールード軍用エイビス[Lv.76] [増援②]ウォールード・ソグンワルド[Lv.76]	1
B	ウォールード・オスフレイ[Lv.76]×4 +ウォールード・ガンドフレイ[Lv.76]×2 +ウォールード・フォルクスタフ[Lv.76] [増援①]ウォールード・シグフレイ[Lv.76] +ウォールード・オスフレイ[Lv.76] +ウォールード・ガンドフレイ[Lv.76] +ウォールード・ガンワルド[Lv.76] [増援②]ウォールード・オスフレイ[Lv.76] +ウォールード・ガンドフレイ[Lv.76] +ウォールード・フォルクスタフ[Lv.76]	2
C	ウォールード・シグフレイ[Lv.76] +ウォールード・オスフレイ[Lv.76]×3 +ウォールード・ガンドフレイ[Lv.76]	3
—	バルナバス（1回目）[Lv.76]	4

幻想の塔

Reverie







宝 宝箱の中身(AF AF AF)

	中身
❶	氷の宝珠《アイスエイジ》

キラキラした欠片の中身(AF AF)

	中身		中身
a	魔法灰×5	e	戦鉱石×3
b	ポーション	f	丈夫な皮×4
c	鉄生糸×4	g	ポーション、ハイポーション
d	魔物の牙×5		

キラキラした欠片の中身(FF)

	中身		中身
a	魔法灰×20	e	戦鉱石×12
b	ポーション	f	丈夫な皮×16
c	鉄生糸×16	g	ポーション、ハイポーション
d	魔物の牙×20		

出現する敵(FF AF)

	敵パーティ	LEG
A	ハンター[Lv.36]×4+防衛システム[Lv.36]×2	1
B	ピュロボロス[Lv.36]×3	2
C	ピュロボロス[Lv.30]×2+ガーディアン[Lv.36]	3
D	バグ[Lv.36]×2+防衛システム[Lv.36]	4
E	パープルババロア[Lv.36]	4
F	ハンター[Lv.36]×3	5
G	バグ[Lv.36]×6+防衛システム[Lv.36]×2 [増援]ピュロボロス[Lv.30]×2+ハンター[Lv.36]×6	6

出現する敵(FF UM)

	敵パーティ	LEG
A	ピュロボロス[Lv.70]×4	1
B	防衛システム[Lv.78]×7	2
C	アカシック・グリフィン[Lv.78]+ハンター[Lv.78]×3	3
D	バグ[Lv.78]+防衛システム[Lv.78]	4
E	ピュロボロス[Lv.70]×2 +パープルババロア[Lv.78]	4
F	ハンター[Lv.78]×3	5
G	バグ[Lv.78]×6+防衛システム[Lv.76]×2 [増援]ガーディアン[Lv.78]×2+ハンター[Lv.78]	6

次ページへつづく





宝 宝箱の中身(ßF ßF FF)

	中身
❷	氷の玉響《メズマライズ》

キラキラした欠片の中身(ßF ßF)

	中身		中身
ⓐ	魔法灰×5	❶	ハイポーション
ⓒ	鉄生糸×4	❶	ポーション×2、ハイポーション
ⓔ	戦鉱石×3		
ⓗ	ポーション×2		

出現する敵(ßF ßF)

	敵パーティ	LEG
H	ソウルテイカー[Lv.36]	7
I	ハンター[Lv.36]×3	8
J	制御システム[Lv.37] [増援]オーラムジャイアント[Lv.37]	9
K	バルナバス(2回目)[Lv.37]	10

キラキラした欠片の中身(FF)

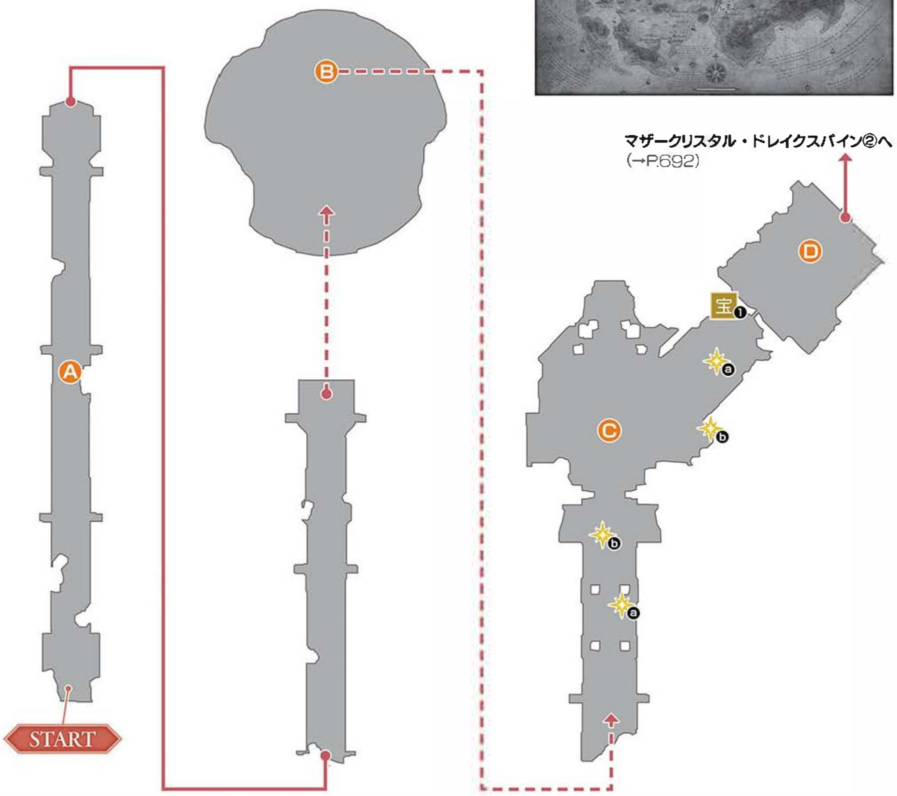
	中身		中身
ⓐ	魔法灰×20	❶	ハイポーション
ⓒ	鉄生糸×16	❶	ポーション×2、ハイポーション
ⓔ	戦鉱石×12		
ⓗ	ポーション×2		

出現する敵(FF UM)

	敵パーティ	LEG
H	ソウルテイカー[Lv.78]	7
I	ハンター[Lv.78]×3	8
J	制御システム[Lv.79] [増援]オーラムジャイアント[Lv80]	9
K	バルナバス(2回目)[Lv.79]	10

マザークリスタル・ドレイクスパイン Drake's Spine





マザークリスタル・ドレイクスパイン①

宝箱の中身（SF AF FF）

	中身
❶	氷の玉璽《ライム》

出現する敵（SF AF）

	敵パーティ	LEG
A	アカシック・オスフレイ[Lv.38]×3 ＋アカシック・シグフレイ[Lv.38] ＋アカシック・フォルクスタフ[Lv.38] ＋アカシック・ウルフ[Lv.38]×2	1
B	ベヒーモス[Lv.38]	2
C	アカシック・オスフレイ[Lv.36]×8 ＋アカシック・シグフレイ[Lv.36]×4 [増援]アカシック・オスフレイ[Lv.36]×3 ＋アカシック・シグフレイ[Lv.36]×3	3
D	アカシック・オスフレイ[Lv.36]×2 ＋アカシック・ウルフ[Lv.36]×4 ＋アカシック・ヴァルチャー[Lv.36]×3 [増援]アカシック・ウルフ[Lv.36]×8 ＋アカシック・ヴァルチャー[Lv.36]×4	4

キラキラした欠片の中身（SF AF FF）

	中身
a	ポーション
b	ハイポーション

出現する敵（FF UM）

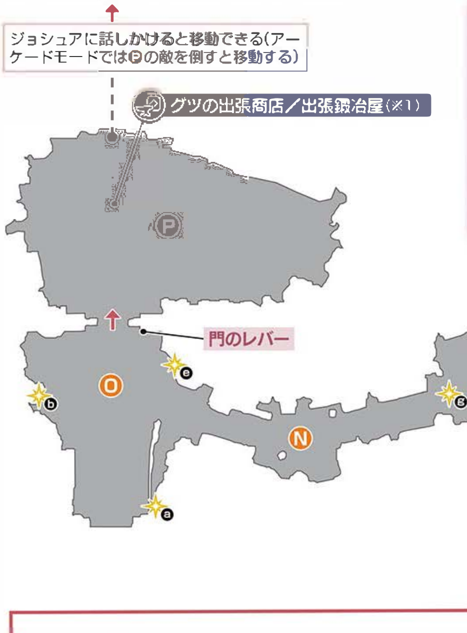
	敵パーティ	LEG
A	アカシック・オスフレイ[Lv.81]×2 ＋アカシック・シグフレイ[Lv.81] ＋アカシック・ガンドフレイ[Lv.81] ＋アカシック・フォルクスタフ[Lv.81] ＋アカシック・ウルフ[Lv.81]×2	1
B	ベヒーモス[Lv.82]	2
C	アカシック・オスフレイ[Lv.78]×8 ＋アカシック・シグフレイ[Lv.78]×4 [増援]アカシック・オスフレイ[Lv.78]×3 ＋アカシック・シグフレイ[Lv.78]×3	3
D	アカシック・ウルフ[Lv.78]×4 ＋アカシック・サラマンダー[Lv.81] [増援]アカシック・ウルフ[Lv.78]×3 ＋アカシック・ヴァルチャー[Lv.78]×2	4

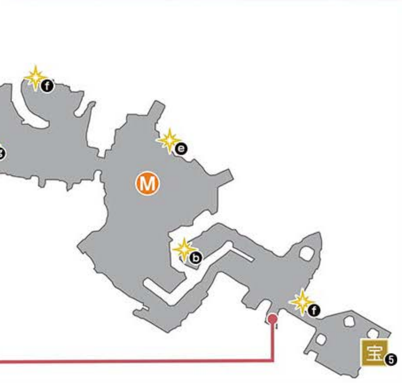
次ページへつづく

INDEX

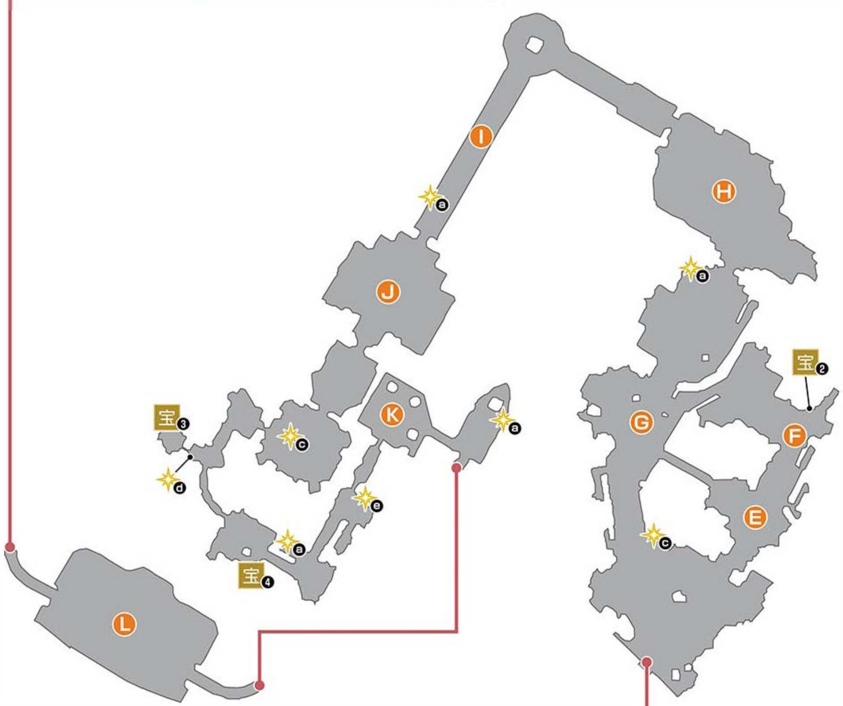
マザークリスタル・ドレイクスパイン●へ(→P.694)







マザークリスタル・ドレイクスパイン③



※1……Ⓟの敵を倒したあとに利用できる。ショップと鍛冶屋の品ぞろえはP.592～599を参照

マザークリスタル・ドレイクスパイン①へ(→P.691)

宝箱の中身(FF AF)

	中身
❸	鉄生糸×15、丈夫な皮×15、魔物の牙×15
❸	光の玉響《サテライト》
❹	100ギル、戦鉱石×10、魔法灰×10
❺	2400ギル

キラキラした欠片の中身(SF AF)

	中身		中身
ⓐ	ポーション	ⓔ	丈夫な皮×2
ⓑ	ハイポーション	ⓕ	魔法灰×3
ⓒ	魔物の牙×4	ⓖ	戦鉱石×4
ⓓ	鉄生糸×2		

出現する敵(SF AF)

	敵パーティ	LEG
Ⓔ	アカシック・オスフレイ[Lv.36]×4 +アカシック・シグフレイ[Lv.36] +アカシック・ガンドフレイ[Lv.36]	5
Ⓕ	アカシック・オスフレイ[Lv.36]×4 +アカシック・シグフレイ[Lv.36]×2 +アカシック・ガンドフレイ[Lv.38]	5
Ⓖ	アカシック・オスフレイ[Lv.36]×3 +アカシック・シグフレイ[Lv.36] +アカシック・ガンドフレイ[Lv.36]×3 +アカシック・フォルクスタフ[Lv.36]×2 [増援]アカシック・オスフレイ[Lv.36]×7 +アカシック・シグフレイ[Lv.36]×3 +アカシック・ガンドフレイ[Lv.38] +アカシック・フォルクスタフ[Lv.36]	5
Ⓗ	アカシック・ガンワルド[Lv.37] +オーク[Lv.36]×4	6
Ⓘ	オーク[Lv.36]×4 +オーク・メズマライザー[Lv.36]×2	7
Ⓙ	スペクター[Lv.36]×4+アンダーテイカー[Lv.37]	7
Ⓚ	レイス[Lv.36]×6 [増援]レブナント[Lv.36]×6	8
Ⓛ	アカシック・クァール[Lv.37] +レブナント[Lv.36]×2	9
Ⓜ	スペクター[Lv.36]×7	10
Ⓝ	アカシック・オスフレイ[Lv.36]×8 +オーク[Lv.36]×5 +オーク・メズマライザー[Lv.36]×2	11
Ⓞ	オーク・メズマライザー[Lv.36]×4 +レブナント[Lv.36]×7	11
Ⓟ	アカシック・ソグンワルド[Lv.39]×2 [増援①]アカシック・オスフレイ[Lv.36]×6 +アカシック・ガンドフレイ[Lv.36]×4 +レイス[Lv.36]×5 [増援②]アカシック・シグフレイ[Lv.36]×2 +アカシック・ガンドフレイ[Lv.36]×2 +アカシック・オーク[Lv.36]×6 [増援③]アカシック・オスフレイ[Lv.36] +アカシック・シグフレイ[Lv.36] +アカシック・ウォーロード[Lv.39] +アカシック・オーク[Lv.36]×8	12

宝箱の中身(FF)

	中身
❷	鉄生糸×30、丈夫な皮×30、魔物の牙×30
❸	光の玉響《サテライト》
❹	200ギル、戦鉱石×20、魔法灰×20
❺	4800ギル

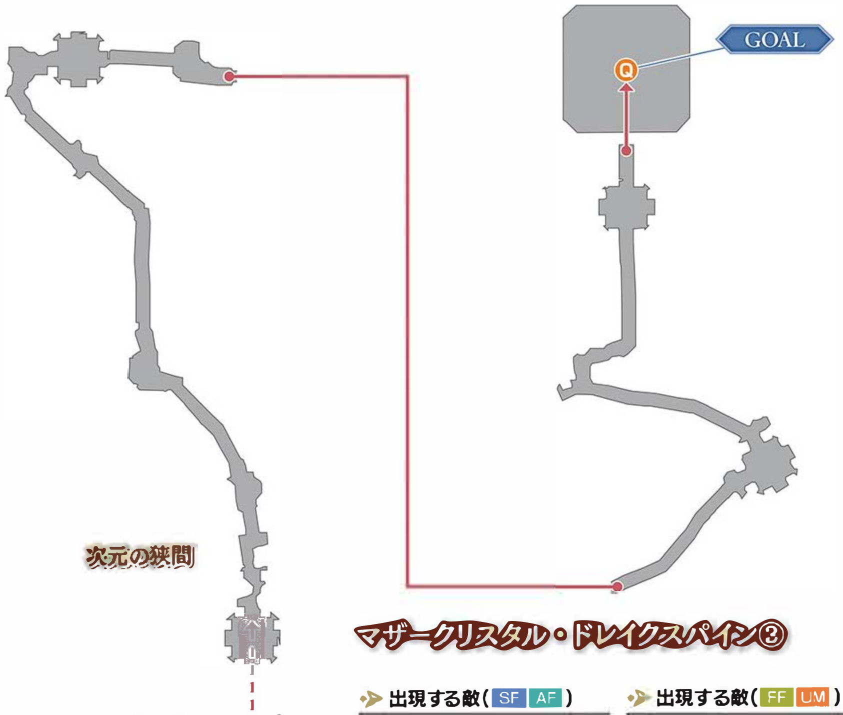
キラキラした欠片の中身(FF)

	中身		中身
ⓐ	ポーション	ⓔ	丈夫な皮×10
ⓑ	ハイポーション	ⓕ	魔法灰×15
ⓒ	魔物の牙×16	ⓖ	戦鉱石×16
ⓓ	鉄生糸×10		

出現する敵(FF UM)

	敵パーティ	LEG
Ⓔ	アカシック・オスフレイ[Lv.78]×4 +アカシック・シグフレイ[Lv.78] +アカシック・ガンドフレイ[Lv.78]	5
Ⓕ	アカシック・オスフレイ[Lv.78]×4 +アカシック・シグフレイ[Lv.78]×2 +アカシック・ガンドフレイ[Lv.81]	5
Ⓖ	アカシック・オスフレイ[Lv.78]×3 +アカシック・シグフレイ[Lv.78] +アカシック・ガンドフレイ[Lv.78]×3 +アカシック・フォルクスタフ[Lv.78]×2 [増援]アカシック・オスフレイ[Lv.78]×7 +アカシック・シグフレイ[Lv.78]×3 +アカシック・ガンドフレイ[Lv.81] +アカシック・フォルクスタフ[Lv.78]	5
Ⓗ	オーク[Lv.78]×4+テツキョジン[Lv.81]	6
Ⓘ	オーク[Lv.78]×4 +オーク・メズマライザー[Lv.78]×2	7
Ⓙ	リッチ[Lv.79]+アンダーテイカー[Lv.79]	7
Ⓚ	レイス[Lv.78]×6 [増援]レブナント[Lv.78]×6	8
Ⓛ	アカシック・クァール[Lv.79] +レブナント[Lv.78]×2	9
Ⓜ	アカシック・プレイグ[Lv.81] +スペクター[Lv.78]×3	10
Ⓝ	アカシック・オスフレイ[Lv.78]×8 +オーク[Lv.78]×5 +オーク・メズマライザー[Lv.78]×2	11
Ⓞ	アカシック・ガンワルド[Lv.81] +オーク・メズマライザー[Lv.78]×2 +レブナント[Lv.78]×3	11
Ⓟ	アカシック・ソグンワルド[Lv.82]×2 [増援①]アカシック・オスフレイ[Lv.78]×6 +アカシック・ガンドフレイ[Lv.78]×4 +レイス[Lv.78]×5 [増援●]アカシック・シグフレイ[Lv.78]×2 +アカシック・ガンドフレイ[Lv.78]×2 +アカシック・オーク[Lv.78]×6 [増援③]アカシック・オスフレイ[Lv.78] +アカシック・シグフレイ[Lv.78] +アカシック・ウォーロード[Lv.82] +アカシック・オーク[Lv.78]×8	12

次ページへつづく



マザークリスタル・ドレイクスパイン②より
（→P.692）

マザークリスタル・ドレイクスパイン③

出現する敵（SF AF）

	敵パーティ	LEG
Q	アルテマ（1回目）[Lv.40]	13

出現する敵（FF UM）

	敵パーティ	LEG
Q	アルテマ（1回目）[Lv.83]	13

ステージ　ヴァリスゼア上空

オリジン

Origin





出現する敵（SF AF）

	敵パーティ	LEG
―	アルテマ（2回目）[Lv.40]	1
―	アルテマ・リズン[Lv.40]	2
―	アルテマリアス[Lv.40]	3

出現する敵（FF UM）

	敵パーティ	LEG
―	アルテマ（2回目）[Lv.83]	1
―	アルテマ・リズン[Lv.83]	2
―	アルテマリアス[Lv.83]	3

※1……アーケードモードではアルテマとのバトルの直前からはじまる

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

サウンドディレクター
中嶋洋介
Yosuke Nakashima

代表作 FFVII アドベントチルドレン、FFXIV、FF零式、ディシディアFF、ディシディアFF NT、キングダム ハーツII、ラスト レムナント、ナナシ ノ ゲエム

Q 今回のサウンド全般のコンセプトは?

A シナリオと世界観がシリアスで、グラフィックもリアル寄りなので、サウンドも硬派な音や現実音を基本にしています。ところが、それだと世界観にはマッチしますが、プレイヤーが遊ぶうえでゲーム的にわかりにくかったり気づきにくかったりするところが出てくるんです。そういった箇所では、世界観からズレない程度にサウンドを誇張し、インフォメーションとして機能するようにしました。

Q すれちがう人々の声が聞こえてくる仕組みに関して苦労した点はありますか?

A 仕組みそのものに関してはそれほど苦労しませんでした。ただ、音を聞き取る位置をカメラと操作キャラクターのどちらに設定したほうが自然に感じるかは人によってちがうので、どんな人にも違和感なく聞こえるように調整するのが難しかったです。

Q 状況に合わせてシームレスに楽曲が変化していく仕組みを構築するうえで大変だったことは?

A シームレスに楽曲を変化させる場合、変化の中間部分のバリエーションのぶんだけ楽曲数が増えるので、データ管理には苦労しました。また、再生管理も大変で、いまはどの部分が再生されていて、どこからどうやって変化して、どの部分につなげるのかなど、かなり複雑な制御が必要で、作業中は混乱することも多かったです。

自分だけが知っている 本作の秘密

個人的に、隠れ家にいるモーグリ(ネクタール)の動作音がかわいく作れたので気に入っていて、リスキーモブ掲示板の位置をわかりやすくする意図も含めて、動作音が聞こえる範囲を広めに設定していたんです。ところが、モーグリの近くでメインストーリーのイベントがいくつも発生するため、「シリアスな場面でコミカルな音がすると気が抜けるから、聞こえなくしてほしい」という要望が各方面から寄せられまして……。いろいろと調整していった結果、最終的にはモーグリにかなり近づかなければ聞こえない音になってしまいました。

マーケティングマネージャー
田中耕太
Kota Tanaka

代表作 FFXIV

Q 今回の宣伝活動において、とくに重視した点は?

A 「ゲームの魅力をまっすぐに伝える」というコンセプトを、マーケティング活動をはじめたばかりのころに決めました。その点は、発売までブレずに実践できたかなと思っています。

Q 今回新しく挑戦した要素はありますか?

A 「発売から時間が経っても、新しいお客様にゲームを買ってもらいつづける」ということを意識して、マーケティングの準備を行ないました。昨今のゲームの売れかたを見たときに、発売タイミングでの盛り上げはもちろん重要ですが、発売後に遊んだみなさまのプレイ動画や感想が発信されることで、それをきっかけにゲームを手に取ってもらえるケースが非常に多いと感じています。そうしたお客様に向けたコミュニケーションをしっかり行なうと決めたのは、一種の挑戦かもしれません。

Q プロデューサーやディレクターから受けて印象的だった指示は?

A マーケティングチームはプロデューサーの吉田(吉田直樹氏)と一緒に動くことが多いのですが、情報発信をするにあたって、「僕たちを支えてくれているファンのみなさんに安心してもらえる情報や、ここがおもしろいんだと発信してもらえる"本作の武器"となる情報を伝えていこう」という話を、何度もしていました。印象に残りましたし、ずっと大事にしていたポイントです。

Q 開発中の忘れられない思い出があれば教えてください。

A プロモーション用に自分で撮影したバトル映像を、メインディレクターの高井(高井 浩氏)に監修してもらいました。そのときに受けたカメラワークのディレクションの内容は、一生忘れないと思います。「これが高井カメラか……!」と震えました。

自分だけが知っている 本作の秘密

発売までに公開したトレーラーやCMのなかに、ゲームをプレイしたあとに見ると「あ、これって……」と思える仕掛けを入れておいたので、ぜひ探していただけるとうれしいです。

リードプロジェクトマネージャー

河本信昭 Nobuaki Komoto

代表作 FFIX、FFXI、FFXIV、ゼノギアス、チョコボの不思議なダンジョン2、ドラゴンクエストビルダーズ、ドラゴンクエストビルダーズ2

Q 開発作業をスムーズに進めるために、もっとも心掛けた点は？

A スタッフの人数が多いと、意見がぶつかり合ったり、逆に誰も手をつけない部分が出たりと、こまかな作業が滞りがちですが、それらをひとつひとつ順番に処理していくことでしょうか。制作中にみんなが気になる点は、どうしてもたくさん出てくるんですが、優先順位をつけて片づけていきました。

Q 今回新しく挑戦した要素はありますか？

A 担当範囲の広さを考えて、自分の開発人生ではじめて、プランナーが入力するスクリプト(簡易的なプログラム)やパラメータなどの実際のデータに触らないと決めました。そのぶん、担当者の話を聞いて問題解決ができるように心掛けましたね。

Q プロジェクト進行中に、「『FFXVI』以外ではありえないな」と感じた事柄はありましたか？

A カットシーンの大幅な見直しのために、大人数で長期にわたるオンラインのミーティングを行なったことです。本作ならではというより、リモートワークへの移行期だったからこそ実現できたのかもしれませんが、そのミーティングでプロデューサーやディレクターとすり合わせた認識を各スタッフに伝えられたので、結果的に良かったですね。

Q 今回の作品でもっとも見てほしいところは？

A 物量のすごさ!! そして、その物量を構成するひとつひとつに、作ってる人たちの魂がこもっているところ。

Q 次回作ではどんなことに挑戦したいですか？

A 自分自身が直接作業せずにマネージメントに徹するというのは、やはり難しかったですが、つぎは実作業とマネージメントの両方の経験を活かした形で、作品づくりに関われたらいいなと思います。

自分だけが知っている本作の秘密

表現に説得力を持たせるために、フィールドまわりには数多くのこまかな指示が出されました。なかでも、ワイン農場とワインの保管に対する吉田(吉田直樹氏：プロデューサー)の指示は、とてもこまかかったですね(笑)。

リードプロジェクトマネージャー

谷山葉子 Yoko Taniyama

代表作 FFXIV、ドラゴンクエストビルダーズ、ドラゴンクエストビルダーズ2

Q 開発作業をスムーズに進めるために、もっとも心掛けた点は？

A 開発スタッフとの連携や、協力体制の強化といった点を意識していました。プロジェクトマネージャーの大きな役割のひとつは、情報収集を行ないつつ課題を発見して解決まで導く舵取りをすることだと思っています。しかし、本作は開発規模が大きかったため、当初は情報や課題が散らばっているうえ、各セクションでの認識もバラバラという状況でした。そこで、現状を理解するために開発スタッフにヒアリングを行ない、セクション同士が連携しやすい体制を少しずつ作っていったんです。体制が構築されたあとも課題自体が減るわけではありませんでしたが、技術面とスケジュール面を考慮しながら、セクションの垣根を越えて課題に対する協議や検討ができるようになったのは、いま思えばとても価値があったと思います。

Q 開発中に受けて印象的だった指示は？

A 初期にプロデューサーから指示された、「締め切りを日付単位で決めることを徹底しろ」という言葉は、いまでも心掛けています。当たり前だと感じるかたもいるかと思いますが、締め切りを決めるときも伝えるときも、「今週中に」「今月中旬くらい」などの表現をせずに日付まで明確に指定することであいまいさがなくなり、締め切りそのものへの意識も高くなったと感じています。

Q 開発中のおもしろいエピソードや忘れられない思い出があれば教えてください。

A オブジェクト配置とライティングの兼ね合いでマップの一部が黒くなる不具合のチェックを、数ヵ月にわたって毎日のようにしていました。そのせいで、会社帰りに駅の天井の黒ずんだ汚れを見て「あ、不具合が残っている」と自然に思ってしまったときの切羽詰まった感が、いまでは良い思い出です。

自分だけが知っている本作の秘密

プロトタイプ版のベネディクタは、ものすごく強かったです。誰も勝たせないくらいの勢いで襲いかかってきていましたね。

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

メインディレクター

高井 浩

Hiroshi Takai

代表作 FFV、FFXI、FFXIV、ロマンシング サ・ガ1〜3、サガ フロンティア、聖剣伝説 レジェンド オブ マナ、ラスト レムナント

Q 本作のメインディレクターをまかされたときの率直な感想を聞かせてください。

A FFシリーズのナンバリングタイトル16作目ということだったので、非常に大変な仕事だなと感じると同時に、光栄なことだとも思いました。

Q 本作で描こうとした物語のテーマは何ですか?

A いくつか考えられますが、自分的にしっくりきているのは「それぞれの正義」でしょうか。本作ではさまざまな立場や境遇から見た、多様性に富んだ価値観が描かれていると思っています。

Q 過去のFFシリーズ作品から踏襲しようとした部分や、変えようとした部分はありましたか?

A 自分にとっての『ファイナルファンタジー』とは、先の展開が気になるストーリーライン、新しいバトルシステム、最先端のグラフィックといった部分なので、それらの条件を満たすべく制作しましたし、ある程度結果を残すことができたと思います。従来から変えようとした部分は、正直なところあえて意識したわけではないですが、レーティングを上げた点でしょうか。

Q FFのナンバリング作品で、本格的なアクションバトルを採用するに至った経緯を教えてください。

A ゲームというもの自体が、長い歴史を持つ娯楽となってきました。いまでは、「コントローラーを操作したらリアクションがリアルタイムかつダイレクトに返ってくることが当たり前」というゲームを楽しんできた年齢層のかたたちが、プレイヤーの主流となっています。本作は、ひとりでも多くのかたに遊んでいただきたいという思いが強かったため、なるべくたくさんの人にとって違和感のないプレイ感覚のゲームにしたいと考え、アクションバトルのRPGを目指すことにしました。

Q 「本格アクションRPGのFF」を制作するうえで、もっとも心掛けたことは何ですか?

A アクションバトルに舵を切ったとはいえ、FFシリーズでありRPGであるという部分をないがしろにするつもりはありませんでした。また、より多くのかたがたに遊んでもらうこともテーマでしたから、アクションゲームが得意な人から苦手な人まで、すべての層のプレイヤーがエンディングにたどり着けるようなアクションバトルを用意する点には力を入れています。その結果として、サポートアクセサリのシステムを実装したほか、敵の攻撃範囲を予兆として可視化するなど、こまかい難易度調整には最後までこだわりました。

Q 「サポートアクセサリの着脱による難易度調整」というアイデアは、どこから生まれましたか?

A 最初に考えたのは、「アクションゲームが苦手なプレイヤーが一番つまずきやすいのはどこか?」という点でした。自分としては、敵の攻撃を避けることだと思ったので、まずは攻撃をオートで避けてくれる仕組み作りを試みて、その部分がのちの「《オートドッジ》の指輪」になっていきます。ここを起点にして、コンバットディレクターとして加入してくれた鈴木(鈴木良太氏)が、もっと多様な状況に対応できるよう拡張していき、現在のサポートアクセサリという形に落ち着きました。

Q 物語の節目に発生する召喚獣同士の戦いは、どのような経緯で誕生しましたか?

A 「召喚獣と召喚獣がぶつかり合う場面は、通常のバトルと共通の仕組みではなく、ワンオフ(ひとつの目的のために作られた一度かぎりのもの)の遊びとしてプレイヤーに体験してもらう」という方針は、プロデューサーの吉田(吉田直樹氏)からの最初のオーダーでした。ですので、主人公の成長を描くクライヴのバトルと、物語上の特別なシチュエーションで行なわれる召喚獣バトルの2種類が必要なことは、当初から決まっていた要素です。この条件を満たすべく、クリエイティブディレクターである前廣(前廣和豊氏)がシナリオを書き起こす流れで制作が進んでいきました。

Q 『FFXVI』のディープなファンに向けて、メッセージをお願いします。

A メインストーリーを芯としたヴァリスゼアという世界を、あますことなく体験していただきたいですね。初回のプレイでは気づかないような部分も多々あると思いますので、何度も遊んでもらえたら幸いです。そして、「アクションバトルのFFをとことん楽しんでやろうじゃないか!」と思ったかたは、ぜひアーケードモードの最高難易度にチャレンジしてみてください。各担当スタッフが、それぞれのこだわりを詰めこめるだけ詰めこんだゲームですので、とことんまでしゃぶり尽くしていただければ、これほどうれしいことはありません。

自分だけが知っている 本作の秘密

本当は、召喚獣戦やボス戦で好きなBGMを流せる「カスタムサウンド機能」を実装したかったんです。結構マジメに実装を検討したものの、召喚獣戦のBGMの仕組みが複雑すぎて、別の曲に差しかえるなんて夢物語だということになり、断念しました……。しかしながら、実際の召喚獣戦は、シチュエーションに合わせてBGMが自然かつドラマチックに遷移するものとなったので、結果的に大満足です。

CHAPTER 8

シークレット

SECRET





SECRET LORE
シークレットロア



《語り部》ハルポクラテスは、世界中のあらゆる知識を蒐集し、備忘録に書き留めている。それらの情報をもしのぐ、とっておきの30のシークレットを紹介しよう。



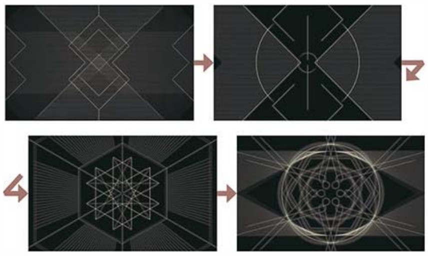
システム編

01 メインメニュー画面はメインストーリーの進行に合わせてこまかく変化する

オプションボタンを押すと開くメインメニュー画面は、メインストーリーが進むにつれ、さまざまな部分が変化していく。物語の行く末と並行して、メインメニューの移り変わりにも注目してみよう。

◆ メインメニューを開くときの模様

物語の進行に応じて、世界の理の図の一部がアルテマを意味する図に近づいていく。また、クライヴが召喚獣に顕現したときは専用の模様が現れる。



◆ 選択中のタブや見出しの色

どちらも最初は青で表示されるが、Ⅲ-6「生かされた意味」以降は赤に変わる。

Ⅲ-5 真実の在り処



Ⅲ-6 生かされた意味



◆ 画面端の曲線

メインメニュー画面の左下と右上に表示される線の曲がりぐあいが、物語の進行に応じて変化する。



Ⅱ-1 邂逅



Ⅶ-6 オリジン

◆ 画面下部のエフェクト

エーテルの青い光、火の粉、煙、小さな炎、大きな炎、巨大な炎の6種類があり、時期に応じて表示されるエフェクトの組み合わせが変化する。

Ⅰ-4 迫る黄昏



Ⅳ-2 新たな隠れ家



召喚獣バトル



システム編

02 各地に置かれている宝箱の形に注目

宝箱の形には、右のような4種類がある。このうち、木の箱と石の箱と浮遊箱は各地で見られるが、光る箱だけは空の文明の遺跡やアルテマの遺構周辺にのみ置かれているのだ。



木の箱



石の箱



浮遊箱



光る箱

シナリオ編

03 一般市民にまぎれて任務にあたる謎の存在「不死鳥教団」の団員たちが活動している場所は……？

ロザリア大公家を陰から支えてきた秘密組織「不死鳥教団」。その存在は、代々の大公位の継承者以外には極秘とされており、構成員から任務の内容まで、すべてが謎に包まれている。しかし、教団の右筆であるシリルから信頼の証としてブローチを渡されたあとに、下記の人物たちに話しかけると、彼らが不死鳥教団の一員であることがわかるのだ。



⬅ブローチ入手後はガラリと態度が変わり、クライヴに敬称を使うように。

傭兵のブレナン



吟遊詩人



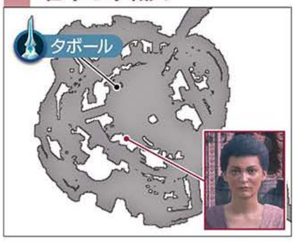
《致命の一刺亭》の主人



噂をする老人



壮年の革職人



練達の狩人



シナリオ編

04 クライヴの行く先々に現れる「一山当てたい商人」の悲惨な末路

ダリミル宿場を出てズゾノフ石灰棚を進んでいくと、「一山当てたい商人」に会える。彼は一攫千金を夢見ており、下の写真のように各地を渡り歩いているが、最後にはストーンヒル関門で変わり果てた姿となってしまう。なお、商人の死体のそばを調べると宝の地図が拾える。これを手がかりにしてタイタンの通り道へ行き、高台にある宝箱を開ければ、商人のお宝が入手可能だ。



①ズゾノフ石灰棚

⬅いいお湯が湧くことに目をつけ、露天風呂でひと儲けして富豪になるという野望を抱いている。



②忘却の荒野

⬅ドレイクファングの消滅により、ダルメキアでの商売をあきらめ、自治領島で大富豪を目指す。



③リーマショフ野原

⬅たび重なる失敗にもめげず、超富豪になるべく、灰の大陸へ渡って一発逆転を狙っていると熱弁。



④ストーンヒル関門

⬅危険をかえりみずウォールード王国へ乗りこむも、魔物に襲われたのか、見るも無惨な姿に……。

05 隠れ家に住むベアラーたちの話者名は時期によって異なる

クライヴたちの隠れ家に住む人たちは、シドの隠れ家のときから住んでいる者が多い。しかし、その当時のクライヴは彼らのことをよく知らず、名前もわかっていないため、話者名が下の表のように本名ではない呼びかたになっているのだ。

隠れ家に住むベアラーたちの話者名のちがい

シドの隠れ家での名前	クライヴたちの隠れ家での名前
物怖じしないベアラー	料理長のモリー
負傷したベアラー	調理助手のイヴァン
吟遊詩人	詩人のルカーン
悩ましげなベアラー	代書のデシレー
古株の大工	大工頭のバードルフ
優しげなベアラー	薬師のロドリグ
倉庫番のベアラー	倉庫番のオルタンス
賢そうなベアラー少女	教育係のシャーリー
勉強中のベアラー	字書きのエディータ
姉御肌の戦闘員	ドリス
手下肌の戦闘員	コール
気楽な戦闘員	オーガスト
若い戦闘員	石の剣テリック
真面目なベアラー	見回り役のラドッシュ



⬅読み書きの上達を目指す「悩ましげなベアラー」は、のちにクライヴたちの隠れ家の支援品窓口で働く。



➡「気楽な戦闘員」ことオーガストは昔から酒好きで、シドの隠れ家ではラウンジで飲んだくれている。



⬅「賢そうなベアラー少女」は、大人になると、クライヴたちの隠れ家に住む子どもたちの教育係として奮闘。

シナリオ編

06 クライヴの初期所持金を確認してみると?

「ニューゲーム」でゲームをはじめて、II-1「邂逅」の開始直後にメインメニューを開くと、所持金が16ギルになっている。これはもちろん、本作がFFシリーズ16作目であることにちなんだものだ。

バトル編

07 クライヴのHPが残り少なくなると敵から受けるダメージが軽減される

クライヴのHPが残り25%以下になるとHPゲージが赤色に変わるが、ストーリーフォーカスとアクションフォーカスでこの状態になると、敵から受けるダメージ量が減る。しかも、リトライを行なった回数が増えるほど、減少量が大きくなるのだ(下の表を参照)。なお、リトライの回数は、下記の状況になったときにリセットされて数え直しになる。

リトライの回数によるダメージ減少量のちがい

リトライ回数	ダメージ減少量	リトライ回数	ダメージ減少量
0~2回	30%	5~6回	60%
3~4回	45%	7回以上	75%

リトライの回数がリセットされる状況

- 戦闘不能状態にならずにバトルが終了したとき
- バトル中に戦う場所が変わったとき

バトル編

08 使う機会が少ないレアな攻撃の数々

本作には、特殊な状況でのみ使用できる攻撃方法がいくつかある。ここでは、そのなかでもとくに珍しいものを2種類紹介しよう。

◆ チョコボ騎乗中の攻撃

チョコボに乗っているときに■ボタンを押すと、チョコボが前方へ跳び上がりながらキックを出して敵を攻撃する(威力:50+50)。



⬅チョコボは走るのがとても速く、敵を簡単に振り切ることができるので、この攻撃を使って無理に戦わなくてもいい。

◆ クライヴのダッシュ中の攻撃

クライヴは、フィールドでしばらく走りつづけるとダッシュできるが、ダッシュ中に■ボタンを押せば、軽く跳びつつ剣を振り下ろして攻撃できる。威力は120で、通常のコンボ(地上)の1段目と同じ。



⬅バトル中だとダッシュできないため、敵に見つかる前にしかくり出せない。

09 剣を素振りして『マジックバースト』の練習ができる

バトル編

クライヴが使える『マジックバースト』は、剣による攻撃が敵に当たった直後に魔法で追撃を行なうというアクションだが、じつは剣の攻撃が空振りした場合にも発動させることが可能。そのため、フィールドやステージで周囲に敵がいない場所を利用すれば、攻撃を受ける心配をせずに『マジックバースト』を出す練習が行なえる。



⬅『マジックバースト』は、ボタンを押すタイミングが少し難しい。うまく出せるように練習しておこう。

10 召喚獣バハムートとのバトルでは兄弟が力を合わせて攻撃をくり出す

バトル編

召喚獣バハムート(→P.570)とのバトルのフェーズ7以降(召喚獣フェニックスが『ギガフレア』の発動を阻止したあと)は、召喚獣イフリートが『ブリムストーン』や『スピットフレア』を使うと、フェニックスも攻撃に参加してくれる。このときは、フェニックスの協力によって『スピットフレア』の威力やウィル威力が約1.2倍に上がるのだ。



⬅『スピットフレア』を使ったときは、イフリートとフェニックスの2体が炎を射出する。

11 PRESS THE ATTACKに失敗しても倒されずにすむ方法

バトル編

特定のボスとのバトルでは、戦いの途中に発生する「PRESS THE ATTACK」でゲージをゼロまで減らすのに失敗すると、クライヴが一撃で倒されるほど強力な攻撃を受けてしまう。この攻撃は回避やガードができず、使われるとゲームオーバーは避けられないように思えるが、あきらめる必要はない。敵が攻撃を使う直前にリミットブレイクを発動すれば、クライヴのHPが1までしか減らなくなり、大ダメージを受けても倒されずにすむのだ。なお、イフリートに顕現して戦うバトルではリミットブレイクを発動できないため、この方法は使えない。

12 手ごわいボスに無傷で勝てば勇者の紋章が手に入る

バトル編

各ステージの最後で戦うボスはいずれも強力な相手だが、クライヴが一度もダメージを受けずに勝利すれば、「勇者の紋章」というアイテム(だいじなもの)が手に入る。勇者の紋章は16種類あり、下記のボスとのバトルで入手が可能。『アレテ・ストーン』のアーケードモードやリプレイモードでも手に入れられるので、全種類の獲得に挑戦してみるといい。

ダメージを受けずに倒すと勇者の紋章がもらえるボス

- 暗夜の渡鴉(→P.546)
- ベネディクタ(→P.548)
- 召喚獣ガルーダ(召喚獣イフリートに顕現したあとのバトル)(→P.550)
- 残照の竜騎士(→P.552)+ザンブレク軍用エイビス
- 炎影のイフリート／炎影のクライヴ(→P.554、555)
- ティフォン／トランスグレサー・ティフォン(→P.558)
- ダルメキア軍用パンサー(→P.559)
- リクイドフレイム(→P.562)
- フーゴ(→P.564)
- 召喚獣タイタン／デビルタイタン(→P.566、567)
- 召喚獣バハムート(イフリート・リズンになったあとのバトル)(→P.570)
- スレイプニル(自由都市カンベルでのバトル)(→P.573)
- バルナバス(1回目)(→P.574)
- バルナバス(2回目)／召喚獣オーディン(→P.576)
- アルテマ(1回目)(→P.579)
- アルテマ(2回目)／アルテマ・リズン／アルテマリアス(→P.581、582、584)



⬅ボスを無傷で倒した場合は、バトル後の報酬画面で勇者の紋章を入手できる。

13 召喚獣ガルーダとのバトルでは木や建物の残骸にも注目してみよう

バトル編

メインストーリー Ⅱ-8「因果」で召喚獣イフリートと召喚獣ガルーダが戦う場所には、たくさんの木や建物の残骸がある。これらは、ガルーダの攻撃が当たると粉々に壊れるのに対して、イフリートや火球が近づいたときは炎に包まれて焼け落ちるのだ。



⬅イフリートが近寄ると、木や建物の残骸は一瞬で燃え上がって消滅する。

14 倒された敵の消えかたは種類によってこんなにちがう
バトル編

各地に出現するエネミーのうち、魔法生物、アルテマの眷属、アカシア化した生物は、基本的に倒されるとすぐに消滅する。消えかたにはそれぞれちがいがあるので(下の写真を参照)、戦いに余裕があるときに観察してみるのもおもしろいだろう。

魔法生物の場合



⬅溶けるようにして身体が消滅し、地面に落ちた灰色のコアも同じように溶けて消える。

アルテマの眷属の場合



⬅身体が分解されてエーテルにもどり、青い光の粒子と青いモヤが上空へのぼっていく。

アカシア化した生物の場合



⬅全身が一瞬だけ白い光に包まれたのち、黒い砂のようになってあとかたもなく消える。

15 行商人のローワンを助けていると再会したときの会話が少し変化する
サブイベント編

クエスト 26「白き誇りと共に」(→P.341)では、白チョコボを襲っている野盗を倒したあとに、クライヴと依頼者の行商人のローワンが会話をする。このイベントシーンでは、以前に同じ依頼者のクエスト 5「腹ぺこチョコボにご用心」(→P.333)を達成していると、「クライヴの顔を見た行商人のローワンが、過去に頼みごとをしたベアラーのことを思い出すが、目の前にいるクライヴがその人だと気づかない」という場面が追加されるのだ。

16 倉庫番のオルタンスの質問に答えてジルから飾り布をもらおう
サブイベント編

メインストーリー Ⅷ-6「オリジン」でワールドマップからオリジンに入れるようになったあとは、クエスト 31「姫君のお針子」(→P.343)を達成ずみだと、ジルと話したときに飾り布がもらえる。飾り布は全部で3種類あり、31「姫君のお針子」で倉庫番のオルタンスからの質問にどう返答したかによって、もらえるものが変わるのだ(下の表を参照)。なお、Ⅷ-6「オリジン」を開始したあとに 31「姫君のお針子」を達成した場合は、一度クライヴたちの隠れ家に入り直すと飾り布をもらえる。

オルタンスへの返答ともらえる飾り布の対応

オルタンスへの返答	もらえる飾り布
金刺繍の入った黒織物	リネンの織物
滑らかな光沢の白絹	シルクの織物
鮮やかな赤い天鵞絨	ビロードの織物



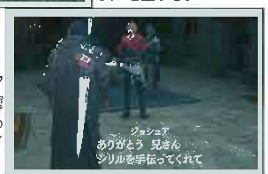
⬅好きな布の種類をオルタンスに質問され、3種類のなかからひとつを選ぶ。

17 パーティメンバーが変わると一部のクエストのセリフも変わる
サブイベント編

一部のクエストではパーティメンバーの顔ぶれに応じて、特定の場面でのセリフの内容や、それをしゃべる人物が変わる。たとえば、66「赫灼の誓い 前篇」でカシロクにたどり着いたときは、仲間がトルガルだけだとクライヴが「ここがカシロクか……」とつぶやくが、ジルがいる場合は「ここがカシロクのようね」としゃべるのだ。このような場面は、各地の協力者から依頼されるクエストに多いので、仲間の声が聞きたいなら、パーティメンバーが多い時期にそれらのクエストを進めてみよう。



⬅64「純熱の果てに 後篇」で天冥館へ向かうときにジルがいた場合、地面の死体を見つけた彼女が声を上げる。



➡パーティにジョシュアがいる状態で 78「赤翼の残火 前篇」を受注すると、ジョシュアがクライヴに礼を言う。

18 クエストを達成したあとの気づきにくい変化に注目してみよう

特定のクエストを達成したときは、依頼者の周辺などにちょっとした変化が起こる。そういった変化のうち、いくつかをピックアップして紹介しよう。ほかにも、人々の会話の内容が変わったり、机の上のものがなくなったりなど、小さな変化が起こるクエストがあるので、気に掛けてみるといい。

クエストを達成したあとに起こるちょっとした変化

21 命の重さ



←荷馬車のそばにいた皇都の貴族ブノワの姿が消え、近くの地面に血の跡が残っている。

29 世にも稀なる食の探求（※1）



←大広間のテーブルで、珍味好きのタルボットが魔物の煮込みシチューの味わいを楽しむ。

31 姫君のお針子



←隠れ家のデッキにいたベアラーの姉妹が、新しい服を着て居住区で過ごしている。

32 良薬は口に得難し（※2）



←鉢植えから芽が伸びて植物園に緑が増え、あちこちに黄色や紫の花が咲く。

44 大工房増進せよ



←ミドのダンジョンに、技術助手のオウェインが完成させたテラモーン製薬器が設置される。

53 生きとし生ける



←メキスに住むゴブリンが、食料を自分たちで集めるための準備をはじめている。

53 世にも美味なる食の探求（※1）



←珍味好きのタルボットと美食家のエヴリーヌが、大広間で魔物料理について言い争う。

69 良薬はさらに得難し



←植物園の緑がさらに増えて花に蝶が集まっているほか、階段にも花の鉢植えが置かれる。

72 大工房躍進せよ



←ミドが考案したテラモーン加熱炉が完成し、ミドのダンジョンの一室で運用がはじまる。

53 《剣》の希望



←バルムンク監獄で救出された生き残りの少女（ハイデマリー）が、居住区に移り住む。

※1……クエストを達成したあと、クライヴたちの隠れ家に入り直すと変化が起こる
※2……67「父から娘へ」を達成したあとに変化が起こる

INDEX

19 ネクタールの奇行録の内容はリスキーモブの討伐数で変わる
サブイベント編

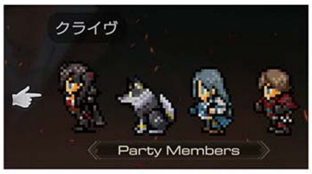
リスキーモブ掲示板のそばにいるモーグリのネクタールに話しかけて「ネクタールの奇行録」を選ぶと、世界各地の秘境をネクタールが冒険したときの出来事など、興味深い話が聞ける。その話の内容は、クライヴが討伐したリスキーモブの数に応じて、下の表のように変わっていくのだ。

リスキーモブの討伐数に応じて聞ける奇行録の内容

討伐数	ネクタールの奇行録の内容
0～4体	外大陸を冒険した話は、これまで聞かせたことがない。なぜなら――
5～9体	モーグリ族は毛皮のおかげで寒いところも平気。北部を冒険したら、そこに棲む生き物もみんな立派な毛皮を持っていて、寒くて震えているのは人だけだったが――
10～14体	西海岸を旅していたとき、鉄王国の南に浮かぶ「鍛冶島」と呼ばれる島から黒い煙と光が出ているのが見えた。ウワサに聞く魔物の鍛冶屋があるとにらんで海を渡ると――
15～19体	ゼメキスの大穴の水は、なぜ満杯にならないのだろうか。流れ落ちる海水の行方を探るべく、意を決して大穴に飛び込んだ結果、真実を発見した。それは――
20～31体	灰の大陸の南部では、オーク族が黒の一帯で生きるために共食いをしていたが――
32体(すべて)	故郷のモーグリ族のすみかがどこにあるのかは――

20 ドット絵キャラクターの動作をいろいろな画面で見てみよう
バラエティ編

セーブやロードを行なう画面でデータを選択すると、パーティ構成を表すドット絵キャラクターたちがバンザイをくり返すが、その動作はほかの画面でも見られる。ステータス画面では、画面右下のドット絵にカーソルを合わせれば、そのキャラクターがバンザイを行なうのだ。また、下の写真のように、パーティには加入しないハルポクラテスやヴィヴィアンのバンザイを見ることも可能。



⬅バンザイの動作は、FFシリーズ初期作品でのバトル勝利時を思い出させる。





⬆ハルポクラテスの備忘録とヴィヴィアンレポートの画面でも、左スティックでカーソルをハルポクラテスやヴィヴィアンのドット絵に合わせれば、バンザイのポーズが見られる。

21 タブアンドクラウンの常連になるとメイヴのとっておきの話が聞ける
バラエティ編

クライヴたちの隠れ家のラウンジにあるバー「タブアンドクラウン」を訪れると、一杯飲んだり、みんなに振る舞ったりできる。お酒を飲んでも特別な効果は得られないが、何度も利用すれば店主のメイヴから5つの話を聞けるのだ(下の表を参照)。一杯飲むのは1回500ギル、みんなに振る舞うのは1回10000ギルかかるため、所持金に余裕ができたら利用してみよう。なお、合計36000ギル以上支払うと、トロフィー「メイヴのお得意様」を獲得できる。

メイヴから話を聞ける条件と話の内容

条件	メイヴの話の内容
「一杯飲む」を5回行なう	ロストウィングのワインはめったに手に入らない逸品だが、商人のあいだでは、あるウワサがささやかれている。それは――
「一杯飲む」を15回行なう	昔、遠く離れたふたつの村でストラスを送り合って気持ちを伝える男女がいたが、女は男に会うのを断りつづけていた。あきらめきれない男がストラスを追いかけて女の家を見つけると、そこには――
「一杯飲む」を30回行なう	世界のすべてが黄金色に染まる黄昏時は、いろいろなことがあいまいになる。私が住んでいたリシャール農園でも、奇妙な事件が起きるのは決まって夕方で――
「一杯飲む」を50回行なう	大昔のチョコボは空を飛んでいた。鳥たちはチョコボを王様と呼んで空の楽園で幸せに暮らしていたが、それを妬む地上の魔物が鳥たちを食べるようになり、チョコボは――
「みんなに振る舞う」を4回以上行なったあとに「一杯飲む」を行なう(※1)	空の文明の時代、ある2隻の空挺艇が、どちらが高く飛べるか競い合ったらしい。決着がつかないまま雲の上までたどり着き――

※1……ほかの条件と同時に満たした場合は、どちらか一方のみ聞ける(もう一方はつぎに一杯飲んだときに聞ける)

22 目移りがとても激しい恋多きアスタの恋の行方
バラエティ編

クライヴたちの隠れ家で居住区の前にたたずむアスタは、物語の節目でクライヴが隠れ家に帰るたびに意中の男性が変わっている。彼女が心ひかれる相手は10人もいるのだ(下の表を参照)。また、彼女の服装も、恋の相手に合わせて変わっていく。

アスタの恋の相手の移り変わり

好きになる時期	恋の相手
Ⅳ-2 新たな隠れ家	オットー
Ⅱ-3 暗雲来たりて(※2)	コール
Ⅳ-6 鉄の国	ゴーチェ
Ⅴ-3 決断	ブラックソーン
Ⅴ-3 帰還	グツ
Ⅵ-1 決意を新たに	ガブ
Ⅶ-1 鳴動する世界	ディオン
Ⅱ-3 小さな希望	ルカーン(吟遊詩人)
Ⅷ-1 灰の大陸へ	ジョシュア
Ⅷ-6 オリジン	クライヴ

※2……マーサの宿の問題を解決したあと

23 クライヴたちの隠れ家には 9種類もの動物が姿を現す
バラエティ編

隠れ家の裏デッキ(ブラックソーン工房から屋外に出てすぐの場所)では、夢見がちなジャッキンがいろいろな動物に話しかけて友だちになっていく様子が見られる。現れる動物の移り変わりは下記のとおりだ。ちなみに、メインストーリー VII-6「オリジン」以降は裏デッキに動物が現れることはなくなり、ジャッキンがクライヴに夢を語る。



チュウくん(ネズミ)
出現時期：IV-2 新たな隠れ家



チョコちゃん(ニワチョコボ)
出現時期：IV-3 暗雲来たりて(※2)



ポッポさん(ハト)
出現時期：IV-6 鉄の国



カァくん(カラス)
出現時期：V-1 決断



カモメちゃん(カモメ)
出現時期：V-3 帰還



ノッポちゃん(サギ)
出現時期：VI-1 決意を新たに



ピーちゃん(タカ)
出現時期：VII-1 鳴動する世界



ワンちゃん(イヌ)
出現時期：VII-4 小さな希望



デカチョコちゃん(チョコボ)
出現時期：VIII-1 灰の大陸へ

24 知っておくと便利な 隠れ家での移動テクニック
バラエティ編

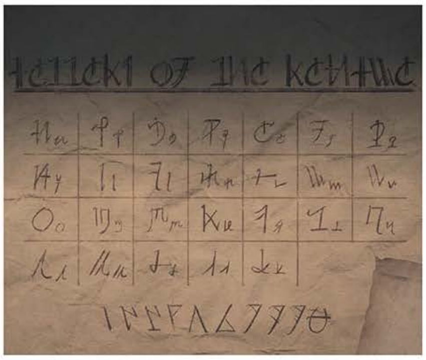
クライヴたちの隠れ家は広いため、植物園やアトリウム方面から昇降機のあるデッキまで移動するのは、少々時間がかかる。できるだけ早くデッキに向かいたい場合は、メインメニュー画面の「ワールドマップ」から隠れ家に入り直すのがオススメだ。こうすれば、走るよりも短時間でデッキに移動できる。

25 ヴァリスゼア文字の解読のヒントが クライヴたちの隠れ家にあった
バラエティ編

リスキーモブ掲示板に貼られた手配書、ビュイット大橋の手前に建つ記念碑、イーストプールに建てられる慰霊碑など、ゲーム内にはヴァリスゼア独自の文字が書かれたものがいくつか登場する。一見するとどう読めばいいかわからないが、じつはクライヴたちの隠れ家のアトリウムのボードに文字の一覧表があり、表内の文字がA～Zに、その下の文字列が1、2、3……0に対応(下の写真を参照)。これを参考にヴァリスゼア文字をアルファベットと数字に置きかえれば、解読することが可能だ。



⬅文字の一覧表が貼られているのは、教育係のシャーリーが授業で使う学習用のボード。



A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	U
V	W	X	Y	Z		

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

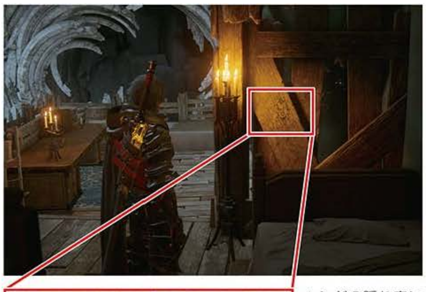
⬆アルファベットと同じように、26文字のそれぞれに大文字と小文字がある。



26 隠れ家のなかで子どもたちが描いた落書きを発見

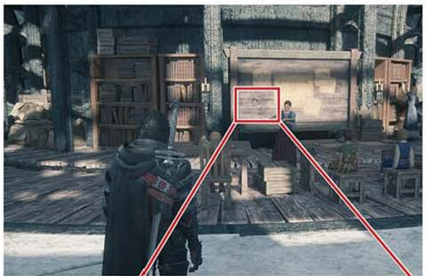
バラエティ編

シドの隠れ家やクライヴたちの隠れ家には、子どもたちに落書きされている場所がある。どのような絵が描かれているのか、くわしく見てみよう。





⬅シドの隠れ家にある彼の私室の奥には、小さいころのミドが壁に描いたシドの絵が残っている。



➡クライヴたちの隠れ家のアトリウムのボードには、エメたちによるクライヴと仲間の絵が。





⬆V-1「決断」では、エメとジョスランのふたりが夢中でデッキに落書きしている。

27 何かやむを得ない事情が……？吊し人亭のメニュー変更

バラエティ編

ロストウィングにある吊し人亭のドリンクや料理は、メインストーリーが進むと少しだけ内容が変わる。具体的には、IV-3「暗雲来たりて」以降はエール、ソーセージ、魚のハーブ焼き、魚のスパイス煮込みの4つがメニューからなくなっているのだ。メニューが変化する前後では5年の歳月が流れているが、そのあいだに起きたマザークリスタルの消滅や黒の一帯の拡大が影響しているのだろうか。



⬅カウンター横の柱に貼られている紙を調べると、吊し人亭のメニューを確認できる。

28 騎士の敬礼のしかたは国によってさまざま

バラエティ編

物語中のイベントシーンを注意深く見ていれば気づけるが、騎士が交わす敬礼は国ごとに異なっている。3ヵ国の敬礼のちがいは、以下のとおりだ。



ロザリア公国

⬅武器を両手で逆さに持ったのち、まっすぐ垂直に立てる。

ザンブレク皇国

➡左足を浮かせながら両腕を広げ、足をそろえて頭を少し下げるとともに、腕を交差させる。





ダルメキア共和国

⬅両腕を開いたまま胸の高さまで上げ、左の手のひらと右の拳を合わせる。

バラエティ編

29 手紙に添えられた手書きの署名を見れば差出人の人となりがわかる

クライヴのもとに届く手紙には、差出人の署名が記されている。署名はいずれも手書きで、文字の形や筆致などに、書いた人物の人となりが表れているのだ。ここで紹介するもの以外にも個性的な署名は多いので、じっくり眺めてみるのも楽しいだろう。



ジョシュア

←大公家の跡継ぎとして教育を受けていただけあり、なめらかで流ちょうな筆づかい。文字の形も整っている。



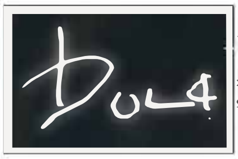
ジル

←全体的に線がやわらかく、抑揚のある筆致が特徴。高貴な生まれの女性らしい、優雅さと気品が感じられる。



ガブ

←報告書を早く送るために走り書きで記されており、1文字目と3文字目の右側は線がかすれ気味。



コール

←成人したあとに読み書きを習ったため不慣れで稚拙な文字だが、ていねいに書こうとする気持ちが見て取れる。



シリル

←秘密組織の一員らしく、暗号のような署名。名前の頭文字と不死鳥教団のマークが組み合わされている。

バラエティ編

30 さまざまなところに散りばめられたFFシリーズ作品の要素を探してみよう

本作では、FFシリーズの歴代作品にゆかりのある要素が随所に盛りこまれている。FFファンなら思わずニヤリとしてしまう、それらのネタの一部を紹介しよう。ほかにもまだまだ見つけられるので、気になったらぜひ探してみてほしい。

◆釣り好きの青年

メインストーリー Ⅳ-3「暗雲来たりて」以降のロストウィングでは、池のほとりで釣り好きの青年が「じいちゃんには毎日"うまい魚"を食って、長生きしてほしいからな」と話している。これは、『FFVI』の世界崩壊後に、寝込んでいるシドのためにセリスが魚を捕るエピソードのオマージュだ。

◆話好きの侍女

ノースリーチにいる話好きの侍女は、子どもたちに下の表の昔話を聞かせている。このうちの①～③は、それぞれ歴代作品に登場したデブチョコボ、マジックポット、神竜が題材になっているのだ。

話好きの侍女が語る昔話の内容

昔話の内容	聞ける時期
①荷物を平らげる大きなチョコボの話	クエスト 55「夜の女王の名のもとに」(→P.297)を達成したあと
②エリクサーをほしがるツボの話	メインストーリー Ⅷ-1「灰の大陸へ」(→P.311)の手順1を終えたあと
③宝箱に隠れている白いドラゴンの話	クエスト 92「崩れゆく堅壁 後篇」(→P.370)の手順❹を終えたあと
④西の海に棲む獣の話	クエスト 92「崩れゆく堅壁 後篇」(→P.370)を達成したあと

◆クライヴとジルが使う偽名

クエスト 56「砂漠の耳は諦めない」(→P.299)では、コンラートとナターリエを説得するためにクライヴとジルがひと芝居打つが、そのさいに歴代作品にちなんだいくつかの偽名を名乗る。

クライヴとジルが使う偽名の由来

偽名	由来
アンダーヒル	『FFI』で妖精を売っていた商人
ジェーン	『FFI』のコーネリア王妃
ファイアビュート	歴代作品に登場したムチ
ジャベリン	歴代作品に登場した槍
Red Wings(※1)	『FFIV』のバロン王国の飛空艇団

※1……言語設定を英語にしたときのジェーンの傭兵団の名前

◆不死鳥教団の関係者が使う名前

ジョシュアが物語の序盤に偽名として使っていた「マルガラス」、ジョシュアの従者の「ヨーテ」、殉教者の名簿(→P.481)に書かれている「ダラン」「カイツ」――これらはすべて、『FFXII』に登場するキャラクターたちの名前だ。

◆リスキーモブのマーク

リスキーモブのシンボルやリスキーモブ掲示板の施設アイコンは、『FFXII』のモブの1体、はぐれトマトがモチーフになっている。



シンボル



施設アイコン

トロフィーコンプリートガイド

TROPHY COMPLETION GUIDE

ゲーム中に特定の条件を満たすと、PS5本体の機能によりトロフィーを獲得することができる。このページを参考にして、コンプリートを目指してみよう。





獲得できるトロフィーは全部で50種類。グレードごとの数は右の表のとおりで、いずれかのトロフィーを獲得するごとに、トロフィーレベルや達成率に関係するポイントが得られる。

トロフィーのグレード

グレード	個数	ポイント
プラチナ	1	300(※1)
ゴールド	3	90
シルバー	6	30
ブロンズ	40	15

※1……達成率には影響しない



⬆PS5のコントロールセンターやホーム画面のプロフィールからアクセスできる「トロフィー」では、獲得すみのトロフィーの個数や達成率などの情報を確認可能。

トロフィーリスト

※**赤色の太字**は、獲得するか隠し情報を表示するまでトロフィーの名前と条件が表示されない「隠しトロフィー」であることを示す
※いずれのトロフィーも、『アレテ・ストーン』のトレーニングでは条件を達成できない

アイコン	名前と条件
	プラチナ ファイナルファンタジー 条件 ほかのすべてのトロフィーを獲得する
	ブロンズ **遠い日の記憶** 条件 Ⅰ-6「不死鳥の雛」を終了させる
	ブロンズ **途切れた羽音** 条件 Ⅱ-6「風のドミナント」を終了させる
	ブロンズ **炎影の真実** 条件 Ⅲ-5「真実の在り処」を終了させる
	ブロンズ **決意の先に** 条件 Ⅲ-8「クリスタルの牢獄」を終了させる
	ブロンズ **受け継がれた想い** 条件 Ⅳ-7「氷華に舞う」を終了させる
	ブロンズ **追憶の空** 条件 Ⅴ-2「シドとフーゴ」を終了させる
	ブロンズ **因縁の決着** 条件 Ⅴ-5「魔窟」を終了させる
	ブロンズ **ふたつの火** 条件 Ⅵ-3「慟哭の空」を終了させる
	ブロンズ **それぞれの誓い** 条件 Ⅶ-6「深淵」を終了させる
	ブロンズ **神の器** 条件 Ⅷ-3「贄の王」を終了させる
	ブロンズ **ひとつの炎** 条件 Ⅷ-5「魔都騒乱」を終了させる
	ゴールド **新たな理** 条件 エンディングを迎える
	ブロンズ 好機を逃さず 条件 転倒中の敵にパニッシュで合計10回追撃する
	ブロンズ **ナイトの技量** 条件 いずれかの「勇者の紋章：○○」を手に入れる(→P.481～482)
	ブロンズ **極限を超えて** 条件 リミットブレイク中のクライヴが敵を合計20体倒す
	ブロンズ 常人を超える身のこなし 条件 クライヴが召喚獣に顕現していない状態で、テイクダウン中の敵に与えたトータルダメージが50000に達する
	ブロンズ 祝福の使い手 条件 『シフトストライク』か『シフトショット』で敵にダメージを合計15回与える

FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

アイコン	名前と条件
	ブロンズ 逆襲の火 条件 一度のバトル中に(例外あり)、『プレシジョン・ヒートウェイヴ』(→P.148)で敵にダメージを与えることを2回行なう
	ブロンズ 風に舞う爪 条件 「『ガルーダエンブレイス』で敵を空中に引き寄せ、地面に落ちる前に倒す」ことを合計5回行なう
	ブロンズ 嵐の牢獄 条件 空中へ浮かんでから着地するまでのあいだに、『ガウジ』『ウィケッドホイール』『ルックスガンビット』の3種類のアビリティすべてで敵にダメージを与える
	ブロンズ 轟く雷鳴 条件 『ラムウジャスティス』で敵に付着した雷球を合計50個起爆または誘爆させる
	ブロンズ 荒ぶる稲妻 条件 『ライトニングロッド』で出現させた魔法球が消えるまでのあいだに(移動はさせてもかまわない)、敵の攻撃で魔法球を3回放電させる
	ブロンズ 岩壁の防御 条件 『タイタンブロック』『プレシジョン・ブロック』で敵の攻撃を合計10回ガードする
	ブロンズ 攻守一体 条件 一度のバトル中に(例外あり)、「『タイタンカウンターⅠ～Ⅲ』(→P.157)を1体の敵にすべて当ててダメージを与える」ことを2回行なう
	ブロンズ 破滅の光 条件 Lv.2以上の『メガフレア』の弾で敵にダメージを合計100回与える
	ブロンズ 詠唱の達人 条件 『バハムートウィング』でメガフレアゲージが最大になるまでのあいだに、敵の攻撃を受けたりして発動を中断することなく『メガフレアドッジ』(→P.164)を3回発動させる
	ブロンズ 凍てつく吐息 条件 『パーマフロスト』(→P.168)で敵を合計10体凍結させる
	ブロンズ 動く間もなく 条件 『フロストバイト』『パーマフロスト』(→P.168)か『ダイヤモンドダスト』の効果で凍結中の敵を3体以上同時に倒す
	ブロンズ 切り裂く闇 条件 Lv.2以上の『斬鉄剣』で合計5体の敵にダメージを与える
	ブロンズ 反撃の一閃 条件 一度のバトル中に(例外あり)、『弾き一閃』(→P.175)を合計3回発動させる
	ブロンズ ドミナント 条件 いずれかの召喚獣のフィートとアビリティをすべてMASTER化する
	ゴールド ミュトス 条件 全召喚獣のフィートとアビリティをすべてMASTER化する
	ブロンズ 丈夫な鞄に良き薬 条件 クエスト 69「良薬はさらに得難し」(→P.358)と 72「大工房躍進せよ」(→P.360)を達成して、拡張薬鞄と優薬の精油を入手する
	シルバー 信頼と絆 条件 《吊し人亭》の看板、《マーサの宿》の看板、《夜のとばり》の看板、《茨の接吻》の看板、《赤の商隊》の看板、《不死鳥教団》の標章をすべて入手する(→P.480～481)
	ブロンズ 駆け出しモブハンター 条件 リスキーモブ(→P.372)を10種類倒す
	シルバー 殿堂入りモブハンター 条件 リスキーモブをすべて倒す
	ブロンズ 巧者の証 条件 「クロノス石塔群」(→P.410)でいずれかの試練を踏破する
	シルバー 旅の思い出 条件 「思い出の品」(→P.430)のアイテムをすべて入手したあと、クライヴの私室で思い出の品を見る
	ブロンズ 鍛冶屋の常連 条件 鍛冶屋で装備の作成や強化を合計5回行なう
	ブロンズ 伝説を超える剣 条件 ゴッターダメルンまたはゴッターダメルン⑭を入手する(→P.447)
	ブロンズ 嬉しいお便り 条件 「手紙箱」(→P.428)で届いた手紙を合計10通読む
	ブロンズ 深まる知識 条件 『ハルポクラテスの備忘録』(→P.433)でハルポクラテスの知識レベルがLv.5になる
	シルバー 名実ともに 条件 「支援品」(→P.432)で送られてくる支援品をすべて受け取る
	ブロンズ よき相棒 条件 ⊗ボタンを長押ししてトルガルと触れ合うことを5回行なう
	ブロンズ 抜群の連携 条件 プレシジョントルガル(→P.188)で敵にダメージを与えることを5回行なう
	ブロンズ 愛馬と共に 条件 クエスト 26「白き誇りと共に」(→P.341)を達成したあと、チョコボ(アンブロシア)に乗る
	ブロンズ つながる足跡 条件 すべてのエリアマップを踏破する
	ブロンズ メイヴのお得意様 条件 クライヴたちの隠れ家のパブ「タブアンドクラウン」で合計36000ギル以上支払う
	ゴールド 幻想の果て 条件 プレイモード「ファイナルファンタジーチャレンジ」でエンディングを迎える

世界設定資料

HISTORY & LORE

開発中に制作された歴史年表資料から、ゲーム中に関連する内容を抜粋して掲載。数千年にわたる世界の変遷に触れて、物語への理解を深めてほしい。



世界年表

※ア……アルテマに関する出来事、人……人に関する出来事、文……文化・文明・技術に関する出来事、国……国家に関する出来事、争……争いや戦乱に関する出来事、地……地理に関する出来事

年代	出来事	用語解説
アルテマの時代		
5000年以上前	ア **アルテマが誕生する** 原初の世界に、知的生命体であるアルテマの一族が誕生する。	**●アルテマ** この世界における、最初の知的生命体。
	文 **魔法が発明される** アルテマは、大地から抽出したエーテルを具現化する技術である魔法を発明する。	**●エーテル** 大地から発生する、あらゆる生命がそれを維持するための力。魔法の発現時に消費される力でもある。 **●魔法** 大地に貯蔵されたエーテルを消費し、肉体が持つ生命力で具現化する奇跡。ヴァリスゼアを含めたこの世界では、生活や戦闘で使われている。
	文 **アルテマの文明が勃興する** アルテマは魔法による文明を興して繁栄する。	
	地 **黒の一帯が生じ世界全体に拡大する** 魔法の乱用により、大地のエーテルの枯渇が進行した結果、黒の一帯が発生。黒の一帯の広がりのなかで気候が乱れ、天変地異を誘発するまでに至る。黒の一帯の脅威は、世界全体に拡大していく。	**●黒の一帯** エーテルが枯渇し、活動を停止してしまった状態の大地。土と水が真っ黒になってしまい、植物も育たなくなる。
	ア **アルテマがヴァリスゼアを発見する** 黒の一帯の広がりにより生活環境を奪われたアルテマは、絶滅の危機に瀕してしまう。アルテマは魔法を使うためのエーテルを求め、オリジンで世界中を探索し、新天地ヴァリスゼアを発見する。	**●オリジン** アルテマの文明における最大の都市であり巨大飛空艇。のちに、完全生命魔法レイズのために使うエーテルを貯蔵する拠点となる。 **●ヴァリスゼア** 世界に存在する大陸のうちのひとつで、物語の舞台となる大陸。最後の大地としてアルテマが名づけ、のちに人に広まっていった。
	文 **アルテマがレイズ発動計画に着手する** エーテルが潤沢にあるヴァリスゼアを見つけたものの、いずれは一族が絶滅するであろう運命を悟ったアルテマは、滅びゆく同胞を遠い未来に蘇らせるため、完全生命魔法であるレイズの発動計画を考案する。	**●レイズ** アルテマが同胞を蘇らせるために考案した完全生命魔法。レイズの発動には大量のエーテルが必要であり、それを貯めるには長い年月を必要とした。





FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA

年代	出来事	用語解説
5000年以上前	**地 ヴァリスゼアの各地にマザークリスタルが配置される** アルテマは、長い年月で朽ちていくみずからの肉体を捨て、精神体となっていた。アルテマはヴァリスゼア全土に散ると、マザークリスタル、およびそのクリスタルのコアに姿を変え、各地のマザークリスタルからオリジンへとエーテルを送る環境を構築する。このときのアルテマの計画では、レイズのためのエーテルを吸収し終えても、ヴァリスゼアのエーテルが枯渇することはない想定だった。 	**●マザークリスタル** レイズを発動するために大地からエーテルを吸収する物体で、アルテマの一個体が身体を変質させたもの。原則、マザークリスタルのコアと対になっているが、マザークリスタル・ゼメキスだけは、例外的にコアがオリジンに存在する。 **●クリスタルのコア** マザークリスタルが吸収したエーテルをオリジンへ届けるための物体。マザークリスタルと対になるように、アルテマの一個体が身体を変質させている。 **●マザークリスタル・ゼメキス** マザークリスタルのひとつ。ほかのマザークリスタルがコアを介してエーテルを送るのに対し、ゼメキスは直接オリジンへエーテルを送っている。
	人 アルテマが人を創造する 自分たちが生き延びるために肉体を捨てたアルテマだったが、レイズを発動するには詠唱用の肉体が必要だった。そのため、みずからが眠りについているあいだにマザークリスタルを管理させる役目を兼ねて、人を作った。	**●人** アルテマが作った、四肢を持つ生物の種。下等種であることを明示するため、アルテマとは腕の数が異なる。レイズの発動に必要な肉体(ミュトス)を得るため、その体内にはエーテル媒介因子が埋め込まれており、交配のすえにミュトスが誕生することを企図されている。なお、原初の人々は自我を持たない傀儡のような存在。
	ア アルテマが眠りにつく アルテマの王アルテマリアスは、オリジンを現在の自治領島の地中に封印。そのさい、オリジンの上空に空中神殿を設置し、マザークリスタルの管理のために原初の人々を統制した。オリジンへ至る手段はかぎられており、唯一の道であるジェイドは、マザークリスタル・ゼメキスのふもとに設けられた。アルテマリアスは原初の人々にマザークリスタルを守らせるため、魔法と救世の預言を残す。そして、遠い未来にレイズを発動すべく、一族が捨てた肉体とともに眠りについた。	**●空中神殿** 自我を持たない原初の人々を統制する装置。空中神殿の建築様式は、後世の守り人に伝わり、のちのクリスタル神殿建設のさいにこの様式を模倣するようになる。 **●ジェイド** マザークリスタル・ゼメキスのふもとに設けられた転送装置。オリジンへたどり着く唯一の手段。
原初の人々の時代		
4000年以上前	**人 守り人が誕生する** アルテマに生み出された人々は、マザークリスタルを管理するため、守り人として各地のマザークリスタルのふもとに定着する。守り人たちは、くり返される交配のなかで、マザークリスタル周辺の環境に適応した。長い時間が経つにつれて、アルテマが作った人の素体がわずかに変化していき、「民」という血統ができあがった。	**●守り人** それぞれのマザークリスタルを管理する人のこと。 **●血統** マザークリスタルの持つ特色に適応した、原初の人々の血筋のこと。属性を名に持つようになる(→P.64)。
	人 人に自我が生まれる アルテマが眠りについたのち、人々は生き延びるため、みずから思考する必要に迫られた。積み重なった思考は、やがて人々に自我を芽生えさせることになる。	

次ページへつづく





年代	出来事	用語解説
魔導の時代		
3500年以上前	**文 人が魔法を発展させる** 人に生まれた自我は、さらなる変化の波を生んだ。元来マザークリスタルを管理する目的で使われていた魔法が、人が生きていくためにさまざまな用途へ転用され、発展していく。	
3000年以上前 [空の文明初期]	**文 魔導技術による空の文明が誕生する** 魔法の発展は、魔導技術という技術体系を生む。この技術で作られた、エーテルを動力とした機構は「魔導機関」と名づけられ、空飛ぶ乗り物や兵器などの開発が進む。それらはやがて、後世で「空の文明」と呼ばれる文明に至った。  	**●魔導技術** アルテマが人々に与えた魔法は、ごくかぎられた使い道しかなかったが、それをさまざまな用途に転用した技術。効果を増大させたり、魔法によって道具を使用したりと、その規模は時代が進むに連れて大きくなっていき、生活を便利にするだけにとどまらず、兵器の運用などにも使われはじめた。魔導技術のピークとなる空の文明の末期には、魔法の威力を高めるために超高出力の魔導機関も作られ、魔法の制御が一元化されていく。名称としては一般的に以下の分類がされ、現代ではまとめて「空の文明時代の遺跡・遺物」と呼ばれる。 ・**魔導、魔導技術** 魔法そのもので制御できるさまざまな現象。 ・**魔導機関** 魔法で動かせるさまざまなもの。 **●空の文明** 魔導技術を中心に発展した文明のこと。空にも生活圏を広げ、都市は空に浮かび、空を飛ぶ船「飛空艇」が飛び交っていた。
3000 ~1500年以上前 [空の文明中期]	**文 召喚者が誕生する** 魔導技術が発展する一方で、常人よりもエーテル感応が高い者がまれに現れるようになった。彼らは現代におけるベアラーに近い存在であり、魔導の力を強く呼び出すことから「召喚者」と呼ばれた。この言葉は、現代における「召喚獣」の名に受け継がれている。	
	国 人が巨大国家を成立させる 魔導技術の発展とともに、空の文明中期以前より存在していた守り人の集落をもとに、国家と呼べるほどの集団が形成されていく。その一方で、技術の発展は人のおごりを生み、各地の守り人を含めた多くの人々は、しだいに神への信仰を失いはじめていた。	**●国家** 「マザークリスタルの守り人である」という、人の体内に刻まれた共通潜在意識に精神的紐帯を求めて、人々が形成した共同体のこと。
	文 マリアス教が成立する 魔導技術が発達する一方で、人々の心の拠りどころとして、はじめて教えが体系づけられた宗教が成立する。アルテマリアスの残した救世の預言をもとに、闇の民(ゼメキスの民)がマリアス教を興した。 	**●マリアス教** 闇の民(ゼメキスの民)が救世の預言をもとに興した、アルテマを崇拝する宗教。 **●救世の預言** アルテマが、眠りにつく前に人に残した預言。この預言を正しく受け継いでいるのは救世主信仰の信徒のみで、かつ、アルテマの意図を正確に理解する者は、ウォールード王国国王であるバルナバス・ザルムのみ。 **救世の預言** 約束の日、神の化身たるミュトスの手で、この世は生まれ変わる。 その前兆として神の御使いたる獣たちが受肉する。 守り人は御使いに付き従いミュトスの誕生を待て。 忠篤き守り人は、稀なる幸いを手に入れるであろう。

年代	出来事	用語解説
約1500年前 [空の文明後期]	**争 魔導大戦が勃発する** エーテル需要の急増を受け、ついに国家間でエーテル争奪戦争が勃発する。莫大なエーテルを貯蔵するマザークリスタルが標的とされ、各国が魔導機関による激しい攻防をくり広げた。また、魔導大戦の最中、各国は人同士の争いだけにとどまらず、眠れる神の力を奪わんと画策をはじめる。各陣営はマザークリスタルという大いなる力を求めると同時に、より強力な魔導兵器の開発も加速させていった。	**●魔導大戦** 魔導技術や魔導機関を用いての戦争を指す。
	地 ヴァリスゼアで初めて黒の一帯が発生する 魔導大戦によりエーテル消費量が増加し、ヴァリスゼアで最初の黒の一帯が、風の大陸中央部(現代の隠れ家付近)に発生する。以後、空の文明が崩壊するまで、黒の一帯は各地で発生し、広がっていく。 	
	地 ゼメキスの悲劇が起こる 魔導大戦末期、神であるアルテマ(アルテマリアス)の力を手に入れるべく、各国はこぞってオリジンに行こうとしてマザークリスタル・ゼメキスのふもとに攻め入った。そのさい、マザークリスタル・ゼメキスとなっていたアルテマの一個体が、オリジンを守るために各国の軍勢ごと周辺地域を消滅させる。	**●ゼメキスの悲劇** マザークリスタル・ゼメキスに攻め入った人々とゼメキスの守り人(闇の民)との戦争、およびその戦争によってもたらされた被害のことを指す。闇の民(ゼメキスの民)は戦いに敗れ、マザークリスタル・ゼメキスが消滅し、空中神殿も崩壊。消滅の影響を受け、マザークリスタル・ゼメキスがあった地には巨大な穴(現代におけるゼメキス大瀑布)が残る。
	人 闇の民(ゼメキスの民)が外大陸へ移住する 戦争のおり、闇の民(ゼメキスの民)の生き残りは外大陸へと逃れた(このとき、ヴァリスゼア外にはじめて人が移動する)。以降、外大陸では独自の文化が発展していく。なお、将来的にはヴァリスゼアと外大陸との交易路が作られることとなり、闇の民(ゼメキスの民)にかぎらず、商人や旅人が行き来するようになる。	**●外大陸** ヴァリスゼア以外の大陸のことを指す。黒の一帯化が進んでおり、人が住める地域はごくごくわずか。
	文 空の文明が滅亡する マザークリスタル・ゼメキスの消滅は超自然現象に該当する余波を残し、エーテルの流れを著しく混乱させた。そのため、空の文明を支えていた魔導機関は、この余波でつぎつぎに機能不全におちいり、最終的にすべての機能を停止。これにより、空の文明は終焉を迎えた。その一方で、魔導機関によるエーテルの乱用もなくなり、ヴァリスゼアの黒の一帯の広がりは一時的にきわめてゆるやかになる。	

次ページへつづく





年代	出来事	用語解説
新しき人々の時代		
約1300年前	文 **文明が退化する** 空の文明が滅亡し、高度に発展していた魔導技術が使えなくなったことで、文明は原初の人々の時代まで退化。以降、現代に至るまで、魔導技術の失われた文明および技術水準(現実世界における、中世期と同等のもの)がつづく。また文明の退化と同時に、かつてアルテマの残した救世の預言は忘れられ、マリアス教を興したゼメキスの民にのみ残る。	
	国 **各マザークリスタルのふもとを中心にしながら国家が再興していく** 文明が退化した結果、エーテルの恩恵を受けるために、各地のマザークリスタルの重要性が再認識される。同時に、人々はマザークリスタルのふもとに国家を築き直し、それを基軸としたコミュニティが発展していく。	
約1000年前	文 **宗教が繁栄する** 厳しい時代を生き抜くために、人々の心の支えとして宗教が体系化されはじめる。  	**●宗教** この時代に体系化された宗教は以下のとおり。 **・マリアス教** 闇の民(ゼメキスの民)の信仰を起源とする宗教。広く大陸に波及していたが、中心的な信者はゼメキスの悲劇で壊滅。世界各地に信者が散らばった状態となり、やがて体系も滅び、土着の宗教あつかいとなる。 **・クリスタル正教の前身となる宗教** マリアス教の一派。ゼメキスの悲劇を経て、マザークリスタルの絶対視を強めた派閥で、おもに風の大陸で興隆した。このころはまだクリスタル正教という名称は存在しない。 **・グエリゴール全教** 72の光の神々と、それをまとめる唯一神グエリゴールをあがめる新興宗教。約500年前の魔導大戦における伝説「グエリゴールの逸話」が宗教化されたものである。 **グエリゴールの逸話** 魔導大戦中、「ドラゴン型の空中戦用魔導兵器」をあやつる女戦士グエリゴールが活躍。この逸話がのちに「グエリゴール全教」の成立神話としてあつかわれ、「ドラゴンに乗ったグエリゴール」は一種のシンボルとなる。
約950年前	人 **ベアラーの存在が認知される** 空の文明の崩壊から数百年後、かつて「召喚者」と呼ばれていたような、クリスタルなしで魔法が使える人種の誕生が多くなり、世間に広く知られるようになる。人々は「幸いを運ぶ者」という意味を込めて彼らをベアラーと呼び、聖人として慕い、あがめるようになった。	**●ベアラー** 通常の人よりも、アルテマに与えられたエーテル媒介因子が色濃く出た人種のこと。クリスタルなしで魔法を使え、アルテマから見れば、ミュトスに一歩近づいた存在となる。
	争 **ベアラーの弾圧がはじまる** ベアラーが人心を掌握し、巨大宗教化していくなか、国家による支配力の減退を恐れた為政者たちがベアラーを弾圧しはじめる。	
	争 **弾圧されていたベアラーが蜂起する** 度重なる弾圧を受けたベアラーたちは、組織化して武装防衛を図り、国家との全面衝突へと発展した。しかし、国家の圧倒的な武力の前に鎮圧され、ベアラーを中心とした組織は解体されていく。この戦いはのちに「忘れじの血泥(ちどろ)」と呼ばれ、人の歴史における戒めとされた。	

年代	出来事	用語解説

大陸暦の始まり

大陸暦1年（約870年前）

国 大陸協約が締結される

ベアラーを抑えつけた国家は、同様の蜂起が二度と起こらないように、ベアラーを厳格に管理するための協約を締結した。大陸協約は、史上最初で最後となる世界規模の協約であり、それを記念し、人による新たな世界を刻む証として「大陸暦」という各国共通の暦が制定される。





●大陸協約

ベアラーに対するあつかいを定めた、国家の垣根を越えた条約。以下の内容が定められた。

- **ベアラーの奴隷化**
  奴隷化にともなうベアラーの管理方法、およびベアラーであるかどうかの検査体制も確立する。
- **ベアラーの刻印**
  ベアラーの頬に各国共通の印をつけ、ベアラーを奴隷人種として管理する。
- **通貨「ギル」**
  ベアラーの奴隷化にともない、そのやり取りの手札として各国共通の通貨ギルが定義される。当初は奴隷の売買は国が管理していたが、時代が進むにつれて民間でも行なわれるようになり、ギルが日常的に使われるようになっていく。「ギル」は、商売の神とされたギルバートから名づけられた。

※ギルバートとは、この世界において貨幣制度を発明した偉人。おおよそ1300年前からの荒廃した文明下では、流通の主流は物品同士の交換だったが、現ロザリア地方の一領主であったギルバートは、領内の取引における適正な価値を定義するためギルバートコインを導入した。これが、後世で国や領ごとに、コインや手形といった形で広まっていく。

※現代では「ギルバート商教会」という宗教が存在しているが、これは商人たちが商売繁盛のために、偉人ギルバートを敬っているもので、宗教というよりも思想の集まりに近い。大陸暦300年ごろ、黒の一帯の広がりや戦乱がつづき、商売が不安定になったころに生まれた。

大陸暦100年ごろ（約770年前）

人 ドミナントが誕生する

守り人の血筋のなかに、神にも等しい力を持つ超常の存在に姿を変え、圧倒的な威力の魔法をあやつる存在「ドミナント」が誕生する。彼らが転じた異形の姿は、空の文明の言い伝えにちなんで、「召喚獣」と呼ばれるようになった。



●ドミナント

エーテル媒介因子がベアラーより濃く、召喚獣の力を使える人種。マリアス教では"神の元へ導く者"として神聖視される。アルテマから見れば、ミュトスにさらに一歩近づいた存在となる。

●召喚獣

アルテマの力の一部が具現化した強大な存在。マザークリスタルの守り人たちは、周辺の環境に適応したことで、マザークリスタルの属性に対応した体質を持った。それぞれの属性を持つ人がドミナントとして覚醒する可能性があり、各属性に1体ずつ召喚獣が存在する。

国 各国がドミナントを擁立しはじめる

ベアラー蜂起の二の舞を避けるため、各国の上層部は、こぞってドミナントの囲いこみを行ない、高い身分を与える。国によっては、将来的に国の中枢を担う地位にまで位置づけられていく。

大陸暦150年ごろ（約720年前）

国 大陸協約が失われる

ドミナントの擁立によって武力を得た各国は、エーテルの安定供給を求めてマザークリスタルの争奪戦争をはじめ、マザークリスタル周辺の領土の獲得を目指した。その折り、人の平和を謳った大陸協約は失効するも、ベアラーのあつかいに関しては文化として後世まで残りつづける。

次ページへつづく

年代	出来事
新しき国家の時代	
大陸暦170年ごろ (約700年前)	国 **各地で小国が乱立し統廃合をくり返す** 大陸協約が失われたのをきっかけに、各地で小国が乱立。統廃合をくり返していく。
大陸暦200年ごろ (約670年前)	国 **ザンブレク皇国の前身となる国が成立する** グエリゴール全教を基盤に、風の大陸の北東諸国が統合し、ザンブレク皇国の前身国が成立する。
大陸暦210年ごろ (約660年前)	国 **ダルメキア共和国の前身となる国が成立する** ザンブレク皇国の前身国の成立に危機感を抱いた南部諸国も統合し、ダルメキア共和国の前身国が成立する。
大陸暦220年ごろ (約650年前)	文 **風の大陸北西部にクリスタル正教の総本山が興る** 宗派発足以来、着実に信徒を増やしていたクリスタル正教の前身となる宗教は、名を「クリスタル正教」と改めると信徒をまとめ、マザークリスタル・ドレイクアイにほど近い地域に総本山を興す。
大陸暦250年ごろ (約620年前)	国 **ロザリア公国の前身となる国が成立する** 風の大陸西部には小国が乱立しており、そのうちのひとつとしてロザリア公国の前身国が成立する。

大陸暦170~250年代のそのほかの地域の情勢

- ドレイクアイ周辺では小国が乱立。ごくまれにシヴァのドミナントが生まれ、そのたびに国家間の力関係は揺らいだ。
- ドレイクスパイン周辺では、部族単位の小国同士での占領合戦中。マザークリスタルの所有国は安定していない。
- ドレイクホーン周辺では、蛮族と水の民の末裔のあいだでマザークリスタルの奪い合いがつづけられている。

年代	出来事
大陸暦300年ごろ (約570年前)	地 **灰の大陸南部で黒の一帯が発生・拡大する** マザークリスタル・ドレイクホーンのエーテル吸収により、黒の一帯が発生・拡大する。
大陸暦350年ごろ (約520年前)	地 **灰の大陸南部のマザークリスタル・ドレイクホーンが消滅する** 灰の大陸南部のマザークリスタル・ドレイクホーンが、周辺のエーテル枯渇により役目を終えて消滅。
大陸暦400年ごろ (約470年前)	争 **マザークリスタル・ドレイクスパイン周辺で小競り合いが激化する** マザークリスタル・ドレイクホーンの消滅、および灰の大陸での黒の一帯の拡大により、小競り合いが激化する。
大陸暦450年ごろ (約420年前)	国 **北部諸国が統合していく** 風の大陸北部諸国の争いは、召喚獣シヴァの出現により激しさを増し、いくつかの国が統廃合されると、それぞれが大きな力を持っていった。
	国 **鉄王国の前身となる国が成立する** クリスタル正教は異形の存在である召喚獣とそのドミナントを忌み嫌い、ドミナントを抱えた北部諸国に対して宣戦を布告するも、召喚獣の力の前に敗北。より厳格な信仰を求める宗派は、本山を離れて海を渡り、ヴァリスゼア西端の諸島に移住。マザークリスタル・ドレイクブレスを本尊としてあがめるようになる。
	国 **ヴェルダーマルク王国が成立する** 灰の大陸の小諸国のひとつとして、部族国家ヴェルダーマルク王国が成立。他部族の併合をはじめる。
大陸暦500年ごろ (約370年前)	国 **ダルメキア共和国が成立する** ダルメキア共和国の前身国において、支配者の血筋が暗殺により途絶えたうえ、召喚獣タイタンのドミナントの不在時期が重なり、権力闘争が勃発。この内戦を発端に、ダルメキア共和国の前身国は滅んでしまう。その後、孤立した属州をまとめる形でダルメキア共和国が成立する。
大陸暦550年ごろ (約320年前)	国 **薔薇同盟が成立する** 風の大陸中西部では、ダルメキア共和国に対抗すべく、小諸国同士が同盟を組んだ。この同盟は、召喚獣フェニックスのドミナントをつぎつぎに誕生させていた、ロザリア公国の前身国を治めるロズフィールド家を筆頭としたことから、薔薇同盟と呼ばれた。
大陸暦600年ごろ (約270年前)	国 **ロザリア公国が成立する** 勢力を増す北部諸国に対抗するために、より強固な国を作るべく、薔薇同盟をもとにロズフィールド家を国主としたロザリア公国が成立する。薔薇同盟に加盟していた有力国は、のちのロザリア七家族の祖となっていく。





年代	出来事
大陸暦700年ごろ（約170年前）	国 **ザンブレク皇国が成立する** 細分化しはじめたグエリゴール全教の宗派を統一するために、武力急進派が穏健派を排除。神官団の特権をすべて皇帝に返上させ、皇帝を最高位神官の「神皇」とする新たな秩序を築くことで、政教一体の強大な国家ザンブレク皇国が成立する。
大陸暦750年ごろ（約120年前）	地 **風の大陸北部で黒の一帯が発生・拡大する** マザークリスタル・ドレイクアイのエーテル吸収により、黒の一帯が発生・拡大する。
大陸暦790年ごろ（約80年前）	地 **風の大陸北部のマザークリスタル・ドレイクアイが消滅する** 風の大陸北部のマザークリスタル・ドレイクアイが、周辺のエーテル枯渇により役目を終えて消滅。
	争 **ロザリア公国と北部諸国の間で風の戦乱が勃発する** 黒の一帯の広がりを受け、風の大陸北部諸国がロザリア公国領へ侵攻。召喚獣フェニックスと召喚獣シヴァが戦場で衝突する大戦となる。北部側が勝利したものの、北部諸国内で内乱が起きたため停戦。結果的に、北部諸国は撤退を余儀なくされる。
	国 **鉄王国が成立する** 風の戦乱の背後で、鉄王国の前身国がロザリア公国領を侵犯。マザークリスタル・ドレイクブレスのあるドルスタヌス島に侵入し、実効支配に乗り出すと、「鉄王国」を名乗りはじめる。
	争 **クリスタル自治領の前身となる国が成立する** ドミナントを持たないマザークリスタル・ドレイクテイル周辺の小国が、評議会を結成して国を興す。戦乱を避けるため、各国へのクリスタルの提供を宣言。周辺諸国は評議会の宣言を受諾する。
大陸暦808年	人 **バルナバス・ザルムが誕生する**

近代から現代へ

年代	出来事
大陸暦820年（本編から53年前）	国 **鉄王国がクリスタル自治領の前身国へ工作員を派遣する** 工作員の名はイルシュタール。クリスタル正教再興のため、クリスタル自治領の前身国の実権をにぎるべく派遣された。
大陸暦824年（本編から49年前）	国 **クリスタル自治領の前身国が独立を宣言する** クリスタル自治領の前身国の実権をにぎったイルシュタールによって、独立が宣言される。この宣言を機に、各国へのクリスタルの提供が中止され、鎖国状態となる。
大陸暦825年（本編から48年前）	争 **マザークリスタル・ドレイクテイル紛争が勃発する** クリスタル自治領の前身国によるマザークリスタル・ドレイクテイルの独占をめぐり、戦争が勃発。前身国側は敗北し、以後クリスタル自治領としてヴェルダーマルク王国・ザンブレク皇国・ダルメキア共和国の三国共同統治となる。
大陸暦829年	人 **シドルファス・テラモーンが誕生する**
大陸暦833年（本編から40年前）	争 **フォーン海岸事変が勃発する** イルシュタールが鉄王国出身だと発覚したことで起こったクリスタル正教への弾圧が、しだいに激化。一部の地域では教徒の大量虐殺にまで発展したが、フォーン海岸（クリスタルロードの東端に位置する海岸）での教徒たちの一斉自決により事態は収拾した。
大陸暦835年	人 **フーゴ・クプカが誕生する**
大陸暦840年（本編から33年前）	争 **ダルメキア共和国で内戦が勃発する** ダルメキア共和国内で、クリスタル自治領の自立をうながして輸出入業の活性化を目的とする改革派と、現状維持を提唱する保守派の紛争が内戦に発展。改革派をヴェルダーマルク王国が、保守派をザンブレク皇国が支援しており、実質的に二国の代理戦争となった。
大陸暦842年（本編から31年前）	争 **オーサ海峡が封鎖される** ダルメキア共和国の内戦を受け、ヴェルダーマルク王国は、ザンブレク皇国と灰の大陸の境界にあるオーサ海峡を封鎖。この出来事が、両国間の戦争に発展する。
大陸暦843年（本編から30年前）	国 **ウォールード王国が成立する** ザンブレク皇国との戦乱に乗じ、バルナバス・ザルムが灰の大陸全土を平定し、ウォールード王国を建国する。そのさい、ヴェルダーマルク王国は滅亡する。
大陸暦845年（本編から28年前）	国 **クリスタル自治領が自治権を回復する** ヴェルダーマルク王国の滅亡とウォールード王国の成立を機に、ザンブレク皇国とダルメキア共和国はクリスタル自治領から軍を引く。これにより事実上、クリスタル自治領の三国共同統治が終了。この後、ロザリア公国を加え、四国の代表者が評議会に加わることで同意し、クリスタル自治領は名目上は自治権を回復する。
	人 **クライヴ・ロズフィールドが誕生する**
	人 **ベネディクタ・ハーマンが誕生する**
大陸暦848年	人 **ジル・ワーリックが誕生する**

次ページへつづく

世界年表(つづき)

年代	出来事
大陸暦849年 (本編から24年前)	【争】**ダルメキア共和国の都市カンベルで独立運動が勃発する** ダルメキア共和国の内戦から距離を置くことを目的とした運動は、半独立的な自治組織が形成されるまでに発展する。さらにウォールード王国が、風の大陸進出の足がかりとするためにカンベル独立運動を軍事支援したことで、独立戦争へとつながっていく。
大陸暦850年 (本編から23年前)	【国】**ロザリア＝ダルメキア同盟が締結される** カンベル独立運動への抑止力として、ダルメキア共和国はロザリア公国と同盟を締結。ロザリア公国のマザークリスタル・ドレイクファング視察や、ダルメキア共和国への灌漑技術協力など、使節団交換が行なわれる。
	【人】**ジョシュア・ロズフィールドが誕生する**
	【人】**ディオン・ルサージュが誕生する**
大陸暦854年 (本編から19年前)	【争】**ロザリア公国が北部を平定する** マザークリスタル・ドレイクアイの消滅と内乱により勢力が衰退していた北部勢力を、ロザリア公国が制圧。北部首領は、ロザリア公国への恭順の証として嫡女ジル・ワーリックを人質に差し出す。
大陸暦857年 (本編から16年前)	【国】**自由都市カンベルがダルメキア共和国から独立する** 激しさを増す独立戦争に対し、ダルメキア共和国は同盟国であるロザリア公国に軍事支援を要請する。ロザリア＝ダルメキア同盟軍は、ウォールード王国軍に善戦するも、ダルメキア共和国の名士たちの離反により敗北。ダルメキア共和国から独立したカンベルは、都市国家「自由都市カンベル」となる。
大陸暦859年 (本編から14年前)	【国】**風の大陸で三国同盟が結成される** 自由都市カンベルの独立を機に、各都市の独立運動の激化を危惧した風の大陸内の主要三国――ダルメキア共和国、ザンブレク皇国、ロザリア公国は、軍事的抑止策として同盟を締結する。なお、締結のさいに開催された三国式典にて、ロザリア公国大公妃アナベラ・ロズフィールドと、ザンブレク皇国のシルヴェストル・ルサージュが秘密裏に結託。のちのロザリア公国の内乱へとつながっていく。
大陸暦860年 (本編から13年前)	【争】**ロザリア公国で内乱が勃発する** ロザリア公国の大公妃アナベラがザンブレク皇国と手を組み、戦勝祈願のためにフェニックスゲートを訪れていたロザリア公国大公エルウィン・ロズフィールドを襲撃した。これにより、大公エルウィンと、召喚獣フェニックスのドミナントである次男ジョシュア・ロズフィールドも死亡したとされる。また、その場に居合わせた長男クライヴ・ロズフィールドは行方不明となる。なお、この事件については、対外的には内乱であるという事実は隠蔽され、まったく偶然の事故としてあつかわれた。
	【争】**鉄王国がロザリア公国に侵攻する** 大公を失い疲弊するロザリア公国に、鉄王国が侵攻する。ロザリア公国側は一方的に蹂躙されるも、鉄王国は人と物資を奪い去る形で撤退する。
大陸暦861年 (本編から12年前)	【争】**ザンブレク皇国がロザリア公国を統合する** 鉄王国によるロザリア侵攻を機に、国主不在のロザリア公国はザンブレク皇国に統合され、属領となる。
大陸暦862年	【人】**ミドアドル・テラモーンが誕生する**
大陸暦865年 (本編から8年前)	【争】**大陸戦争が勃発する** 大陸暦840年から25年にわたりつづいていたダルメキア共和国の内戦は、結果的に改革派が勝利する。敗北した保守派は、クリスタル正教の保護を約束に、鉄王国にダルメキア共和国への侵攻を要請。一方、ヴェルダーマルク王国とザンブレク皇国のオーサ海峡をめぐる紛争は、ヴェルダーマルク王国がウォールード王国へと変わったあとも23年にわたってつづいていた。ロザリア公国を属領にしたことで戦力を増強したザンブレク皇国は、オーサ海峡を奪還後、そのままウォールード王国へ侵攻。鉄王国の脅威にさらされるダルメキア共和国と、ザンブレク皇国の侵攻を受けるウォールード王国は、戦力を固めるためにダルメキア＝ウォールード同盟を締結。これにより戦力を増強したダルメキア共和国は鉄王国を撃退し、ウォールード王国もザンブレク皇国の侵攻を止めることに成功する。
大陸暦873年 (本編開始)	【争】**ニサ峡谷の戦いが勃発する** 鉄王国はふたたびダルメキア共和国へ侵攻し、ダルメキア共和国のニサ峡谷で両国が衝突する。ダルメキア共和国は、同盟を結ぶウォールード王国の戦力を当てにするも大した協力は得られず、自国の召喚獣タイタンを出し、鉄王国が有する召喚獣シヴァに応戦。この戦いで召喚獣シヴァのドミナントは行方不明となり、鉄王国の勢力は大きく減衰した。





『ファイナルファンタジーXVI』

アートギャラリー

ART GALLERY

公式アートをはじめとする本作のイラストやCG作品の数々を一挙掲載。美麗なビジュアルで表現された壮大な世界観を感じ取れるはずだ。

オフィシャルCG

幼いジョシュアとフェニックスが描かれた、本書の章扉では未掲載の宣伝用CGイラスト。



オフィシャルアート

広告や関連商品に使用されたアート。いずれもキャラクターデザインの高橋和哉氏が手がけたものだ。













召喚獣合戦アート

デジタルサイネージ広告に使われた巨大絵画。それぞれの絵が、横にひとつなぎになって掲示された。





シヴァvsタイタン



イフリートvsフェニックス

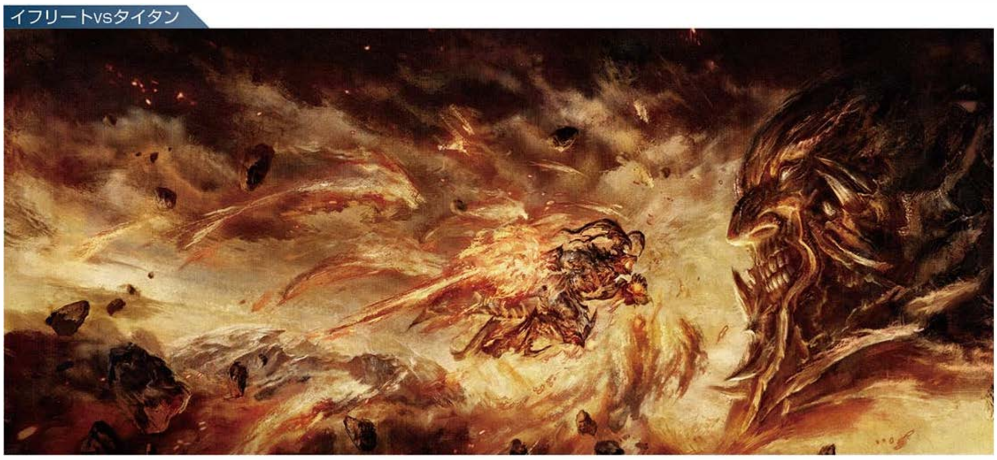




バハムートvsオーディン

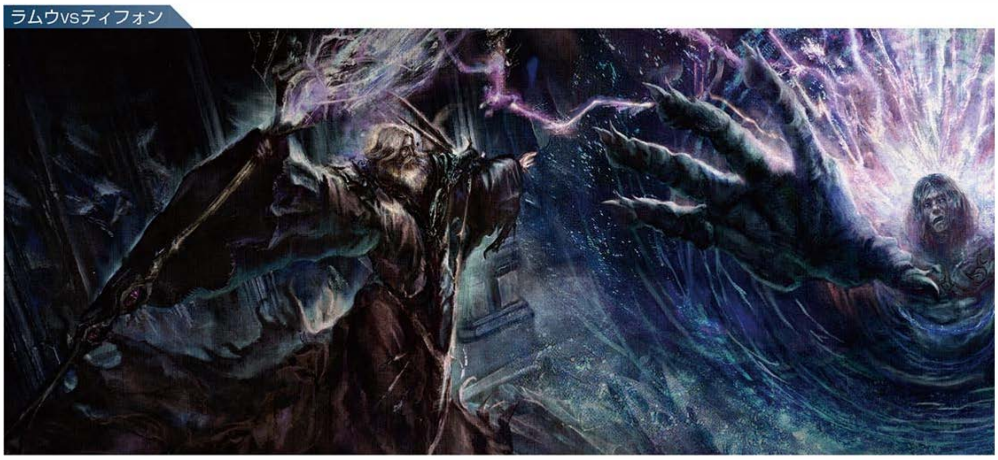


イフリートvsタイタン





ラムウvsティフォン





イフリートvsガルーダ





CM用イラスト

本作の世界観を表現したCM「その正義は、何を救うのか」篇のために描かれた絵画。



立ち上がるクライヴ

迫害





難民

イフリートvsバハムート



キャラクター設定画

髙橋和哉氏によるキャラクターの設定画のうち、ごく一部を紹介。衣装の細部にまで注目してみよう。



クライヴ



ジョシュア(少年時代)

タルヤ(後半)



ミド





『ファイナルファンタジーXVI』　開発スタッフインタビュー 1

ビジュアルセクション

『FFXVI』の制作に携わった主要開発スタッフのなかから、まずは作品全体のビジュアル面を支える3名にお話をうかがっていく。

「予定期間内に完成しなかったらおもしろくなるまで延ばす」と説得

――まずは、みなさんがどんなパートを担当されたのか教えてください。

皆川　僕はアートディレクターとしてアート全般を見る立場でしたが、そのなかでもおもにエンバイロメント(背景)セクションと、ライティングセクションを中心にマネジメントしました。

鈴木　シネマティックマネージャーとして、おもにカットシーンを作るうえでどのような環境を準備し、どのようなチーム構成で、どのようなフローを組んでいくかをマネジメントしました。

野末　僕だけイメージ・スタジオ部という部署の所属で、これまではおもにプリレンダムービー(事前に生成されたCG映像)の制作をしていたのですが、今回はビデオコンテ(実際の作業前に作られる仮の映像)のほか、カットシーンとプリレンダの素材を混ぜた表現を実現するという作業も担当しています。ほかには、宣伝用のCGイラストなども手掛けました。

――本作の開発チームには、それぞれどのようないきさつで合流したのでしょうか?

皆川　プロジェクトの発起段階から、吉田(吉田直樹氏：プロデューサー)に「参加してほしい」と言われていたのですが、当時は『FFXIV』の作業が忙しいうえに、開発初期はグラフィック担当者ができることは少ないので、ひとまず世界観やキャラクターの設定だけ共有してもらいました。本格的に合流したのは2019年ごろで、開発序盤の試金石として召喚獣バトル部分を本番さながらのクオリティで試作しようとしていた段階でしたね。

鈴木　僕はもともと今回のチームに加わる予定はなかったんですよ。第三開発事業本部で『FFXIV』と並行して『FFXVI』が立ち上がったあと、徐々にスタッフが『FFXVI』へ合流する方針のなかで、僕は『FFXIV』に残ることになっていました。ですが、『FFXIV: 漆黒のヴィランズ』を作ったあとパッチ5.2を制作しているあたりで、『FFXVI』のカットシーンの進行具合を見に行ったところ、さまざまな問題が発生していたんです。優秀なスタッフがそろっていましたし、シナリオも前廣(前廣和豊氏：クリエイティブディレクター)が仕上げていたのですが、それをどうやってゲームに落としこむか整理されないまま作業が進んでいたのが原因でした。そのタイミングで、吉田や髙井(髙井 浩氏：メインディレクター)らと相談して、『FFXVI』チームへ異動させてもらったんです。

野末　僕は、『FFXV』が終わって少し経ったころに吉田から話をもらったんですけれど、「正直、FFの制作はツラいから辞退したい」と1回断ったんですよ。そうしたら社長に怒られまして(笑)、改めて吉田とご飯を食べに行ったときに「もし最初の予定期間内に完成しなかったら、ちゃんとおもしろくなるまで開発を延ばす」と説得されました。そこまで言われたら、もう断れませんでしたね。そのあとに髙井と議論を交わして、今回は思い切ってプリレンダムービーをできるだけ減らしてカットシーンを中心にする方針に決まり、実際の作業を担当することになりました。

――最初は合流するのを断っていたんですね。

野末　2作連続でFFを担当するのは、さすがに気持ちがもたないかなと。しかも、最初はスケジュールがとても

短くて、「あと1年で完成させる」と言われていました。
皆川　当時はPS4で発売する予定だったので、かなり進んでいる部分がある一方で明らかにスケジュールと進捗状況のズレが大きい部分がありました。
鈴木　最近は1作ごとにプラットフォームが変わるので、開発技術の蓄積という面では苦労していますね。
皆川　開発に参加するメンバーが毎回変わるのも、FFの開発が大変な理由のひとつだと思います。
野末　そういえば、20年以上同じ会社にいるのに、皆川や鈴木と一緒に仕事をするのは今回がはじめてでした。
皆川　『FFXIV』のころにヴィジュアルワークス（イメージ・スタジオ部の旧部署名）のスタッフとトレーラー制作で関わることはあっても、今回のようにゲーム中のリアルタイム用データの制作でアドバイスをもらったりワークフロー構築の協力をしてもらったのははじめてです。

スタッフが集まったオンライン会議で方向性の見直しが行なわれた

——皆川さんや鈴木さんも、FFとしては『FFXIV』から連続の参加になりますが、野末さんのような葛藤はありませんでしたか？
皆川　確かに連続ではありますが、『FFXIV』は運営型のタイトルなので、開発に携わる期間が長くなるにつれて必要となる作業の内容や発生しそうなリスクが予測できるようになってきました。そういった変化もあって、当時は「ちょっと変わったことにもチャレンジしたい」という気持ちが強かったです。
鈴木　僕も、ふたつのタイトルはちがう方向性だと感じています。『FFXIV』はMMORPG（大規模多人数同時参加型オンラインRPG）として長くつづけるための設計をしていましたが、『FFXVI』では現時点で考えられる最高のものを実現するための設計を行なう必要があったので、同じFFシリーズといっても、2作連続で関わっているという感覚はあまり持っていませんでした。
野末　ただ、鈴木が合流したときが、『FFXVI』の開発で一番苦しい時期だったよね？
鈴木　当時は本当にスケジュールが厳しくて、正直とても大変でした（笑）。そこから半年くらい経ったころに、プロデューサーを筆頭にプロジェクトのメンバーが集まって、これからどんな方針で作っていくのか、改めて話し合うオンライン会議が開かれたんです。
皆川　鈴木が入ってきた当時は、クライヴと召喚獣ガルーダのバトルがグラフィックもゲームシステムも完成バージョンに近い形で遊べる状態になっていて、そのクオリティを基準としてほかの部分も作りはじめようとしていたタイミングでした。ところが、本当にその目標で問題ないのか検討する時間がなかったため、すべてのセクションで半年ほど作業を進めたあとに成果物を持ち寄ってまとめたときに、ゲームが動かないという問題が発生したんです。
——どんな状況だったのでしょうか？
皆川　各グラフィックアセット（3Dモデルやテクスチャーなどの素材）の処理負荷が大きく、ひとつのシーンにまとめるとハードの処理能力を超えてしまう場面が多発したり、ゲーム進行時のローディングが非常に長くなるなどの問題が出ました。
鈴木　すでにシナリオは完成していて、何百ものシーンを作る必要があるとわかっていたので、この問題には頭を抱えました。『FFXIV』の新生プロジェクトに携わっていた経験もあったので、それなりの自信は持っていたのですが、その自信を折られて「やっぱりFFの開発は難しいんだ」と再認識しましたね（笑）。そんなときにオンライン会議が開かれて、方向性が見直されたんです。
皆川　その会議では、ゲームの流れを最初から順番に確認しつつ、「この場面は15分くらいカットシーンを見つづけることになりそうだけど、それって楽しいかな？」といった疑問点を、スタッフのみんなが集まった状態で議論しました。「じゃあ、途中でプレイアブルな時間をはさもう」とか「シーンの順番を入れかえて違和感をなくそう」とか、部署の垣根を越えて相談できたのは、いま振り返ると大きな意義があったと思います。
鈴木　カットシーンにかぎらず、プレイヤーのゲーム体験を高めるにはどうすればいいのかという視点で、すべての要素を検討できましたからね。
皆川　もうひとつ、オンラインで話し合えたのも良かったなと。ちょうど新型コロナウィルスが流行しはじめた時期だったので、プロジェクトの進行に不安が生じていたのですが、オンラインを活用する環境が整ったことで利点もありました。
鈴木　プロデューサーやディレクター、シナリオライターの意向を、それぞれの部署で実作業をしているスタッフに共有するさいに、言葉で説明するよりも本人が会議で話した映像を見せるほうがダイレクトに伝わるので、その点でもオンライン会議はとても便利でしたね。

リアルな表現を目指しつつ“ゲーム的な表現”も組み入れる

——本作のビジュアルは、どのようなコンセプトのもとで制作されたのでしょうか？
皆川　まず、「それなりにリアルな表現にはするけれど、



アートディレクター
皆川裕史
Hiroshi Minagawa

代表作　FFXII、FFXIV、FFタクティクス、ベイグラントストーリー

自分だけが知っている本作の秘密

開発終盤、メインストーリーのカットシーンとサブクエストのライティング品質の差が気になったのですが、ライティング班がカットシーンだけで手一杯とのことで軽い気持ちで請け負ったあとに、サブクエストのシーンが800個くらいあると聞き、1ヵ月ほど窓がない暗い会議室にこもってライティングだけしていました。

フォトリアル(写真のような写実的な表現)はやめよう」と考えていました。現実世界では見たことのないようなファンタジー世界独自のものと、「フォトグラメトリー」といって写真からリアルな3DCGを生成する技術で作られたものを、試しにひとつの画面に並べてみたのですが、それ以外の手法で作ったものとの差が大きく、違和感がありました。クリスタルも、本物の鉱物の写真からフォトグラメトリーで作ってみたところ、それだけだと“ふつうの絵”という印象が強く、表面を光が走るような“ゲーム的な表現”が必要だと感じました。また、本作は召喚獣にフォーカスした物語なので、背景にはあまり多くの色を使わず、それぞれの召喚獣のキーカラーが映えるような絵作りを目指すことを、最初から決めていましたね。色使いについては、「黒の一帯が広がって大地がモノトーン化していく設定だから、イフリートの赤を差し色に使おう」といった感じで、あまり悩まずに進められました。

——本格的なアクションが採用されたことによって、デザイン面で意識した部分があれば教えてください。

皆川　ゲーム中のキャラクターの見やすさについては、吉田や髙井と何度もやり取りして、一番時間を使って検討した部分かもしれません。最初にガルーダ戦を作ったあと、つぎにノルヴァーン砦を制作したのですが、夜の暗さを表現しようとして暗くしすぎると、プレイしづらくなって困りますよね。とくにクライヴは黒い衣装なので、暗い背景に溶けこむと距離感覚がつかめずプレイに支障が出てしまう。それを解消するために、3～4ヵ月ほどかけて、明るさの基準作りを行なったんです。最初にキャラクターにだけライトを当てたら合成写真のような見た目になったので、つぎは顔の付近から足元にかけてだんだん暗くなる専用のライトを試して……と、さまざまな方法を模索しました。さらに、バトル中はキャラクターを明るくするフォロー光源を使うけれど、カットシーンに切りかわったらそれが邪魔になるので、システム的にちゃんと光源が消えるような仕組みを作ったりもしています。



シネマティックマネージャー
鈴木健夫
Takeo Suzuki

代表作　FFX、FFXII、FFXIV、バウンサー、クロノ・クロス

自分だけが知っている本作の秘密

個々のカットシーンの制作も大変でしたが、全部をつなげたときの調整にも苦労しました。カットシーンが連続する場面で、つぎのシーンのデータの読みこみが間に合わない場合は冒頭の数秒をムービー化して読みこみ時間をかせいだり、逆に読みこみが速すぎて場面転換を感じづらい場合はわざと暗転を延ばしたりしています。

——カットシーンについては、アクションRPGであることで何か影響を受けましたか？

鈴木　カットシーンを作っていると、いろいろなものを見せたくなってどんどん長くなっていきがちですが、今回はアクションの要素が強いこともあり、テンポ感を大事にしました。たとえば、バトルが終わった直後にカットシーンがはじまり、それが終わったらすぐにバトルにつながるようにして、テンポが途切れないように意識しています。バトルとカットシーンのあいだの暗転が長いと、待っているときにプレイヤーの気持ちが落ちてしまうので、そういった時間ができないようにもこまかく調整を行ないました。

リアルタイムとムービーを違和感なく切りかえるための苦労

——本作ではカットシーンとごく一部のプリレンダムービーを混ぜた表現を取り入れたとのお話でしたが、具体的にはどのような形で制作されているのでしょうか？

皆川　ゲーム機の能力を使ってリアルタイムで映像を生成しているカットシーンは、以前よりもかなりクオリティが上がっていますが、物量が必要になる場面、たとえば1000人とか1万人規模の合戦シーンなどはさすがに難しい。そのため、コスト面でのバランスも考えたうえで、プリレンダムービーを採用するシーンを選んでいます。とくに今回はシナリオが早めに固まっていたので、初期段階で「ここはトレーラーとして公開する重要なシーンなので、コストをかけてプリレンダムービーで作りたい」といった選別を行なえました。

野末　どちらの手法を使うか選ぶときには、プレイヤーが受ける印象も考慮していましたね。

皆川　具体的には、リアルタイムからプリレンダムービーに切りかわった瞬間に「あ、ムービーになったな」と気づくような違和感をなるべく減らしたい、などの意図に沿って、使う手法をシーンごとに決めていきました。ただ、実際のワークフローを検証せずに、「なんとかなるだろう」みたいなふんわりとした考えで作りはじめたため、そこから大変な道のりになってしまって……。

——もっとも苦労したのは、どんな点でしたか？

野末　アセットの仕上がりタイミングを、リアルタイム側とムービー側でかみ合わせないといけないのが、とても難しかったですね。

皆川　いままでは、我々開発チームがゲーム(リアルタイム)部分を作り、野末のイメージ・スタジオ部がプリレンダムービー部分を作る、というように完全に分業できていました。しかし、今回はムービーで使うモデルデータもゲーム中のものと同じなので、通常よりも早くゲーム用のデータをプリレンダ向けに完成させる必要が出てきました。ゲーム制作では、最適化のために開発のかなり終盤までデータを変更するので、この工程のちがいが想像以上に難題でした。

野末　こちらの都合と開発側の都合はどうしても食いちがってくるので、その差は努力と根性と思いやりで埋めています(笑)。

皆川　たとえばエンディングのあるシーンは、品質を標準的なものでOKとするならリアルタイムでも作れるシ

チュエーションだったので、当初はリアルタイム想定でした。ですが、ゲームプレイの最後にプレイヤーの感情に訴えかける情景とするために、人物に付着した砂粒のようなディティールまで表現したくなり、リアルタイムでそれを作るにはそのシーン専用の処理を実装するコストが生じるため、実績のあるプリレンダムービーのほうがむしろコストと品質の両方にメリットがあると判断して途中で切りかえています。今回の当初の開発テーマは「手堅くいこう」だったのですが、振り返ると結局新しいチャレンジの連続になりましたね。もし次回も同じやりかたで進めるなら、「こういうところを先に決めないうちに走りはじめると、絶対に地獄を見ますよ」とアドバイスできます(笑)。

──ちなみに、今回はかなりの量のモーションキャプチャーが使われているそうですね。

野末　日本国内と海外で収録したモーションデータを混合して使用しています。僕が以前に携わった『キングスグレイブ FFXV』という映画ではイギリスでモーション収録を行なったのですが、今回の作品では英語ボイスを基準にしてキャラクターの動きを作る方針だったので、当時の経験を活かすことができました。どのモーションにもこだわりが詰まっていますので、ひとりひとりの動きにもぜひ注目してください。

皆川　野末には、カットシーンのキャラクターのフェイシャルモーション(顔の動き)も助けてもらいましたね。『FFXIV』までは、キャラクターの顔の表情は大きく変わらず、頬の動きもそこまで表現していなかったのですが、今回はしっかり作りこむ方向性で開発が進んでいました。ところが、ファーストトレーラーの制作中に、なぜかキャラクターの笑顔がとても不自然に見えてしまうことが発覚したんです。「何かがちがうのだろうけど、どこがちがうのかわからない。これはもう、プリレンダでフェイシャルを作ってきた野末のチームに助けてもらうしかない」ということで、協力を仰ぎました。

野末　そこから、キャラクター表情集みたいなものを一緒に作ったりしたんです。

皆川　「口のなかの歯の付きかたで表情が微妙に変わる」とか、こまかい知識もたくさん教えてもらいました。開発の序盤は、キャラクターの3Dモデルはみんな真顔で、表情がついていないため問題に気がつきません。ところがフェイシャルモーションが入ると、はじめて表情の違和感から造形の問題に気づくのですが、口のなかの歯の位置がおかしいなんてまったく想像がつかず、本当に焦りましたね。もしフェイシャルモーションを野末に手伝ってもらわなかったら、気持ちの悪い笑顔のトレーラーが出てしまうところでした(笑)。

多数の構図案が作られた ドミナント＆召喚獣のCGアート

──8人のドミナントと召喚獣の宣伝用CGイラスト(本書の章扉に掲載されたイラスト)は野末さんが手掛けたそうですが、どのような経緯で依頼されたのですか?

皆川　宣伝用アートなどの素材は、いつもは開発チーム内で用意するのですが、今回は終盤までバタバタしていて手がまわっていなかったため、宣伝チームのほうで準備を進めてもらっていました。しかし、なかなかかっこ良くなってくれないということで、土壇場で「何とかなりませんか?」と野末に相談をさせてもらいました。

野末　最初に打診を受けたときは、「本当に全キャラクターぶん作るんですか?」という気持ちでしたが、いま全員の完成品を見ると作った甲斐があったと思いますね。自分で言うのも何ですが、どれも結構かっこいいですよね?(笑)　じつは、あの8枚のアートができあがるまでに、キャラクターのポーズや全体の構図のアイデアを全部で92パターンも作ったんです。うちの部署のスタッフにも、物語の設定を理解してもらったうえで、それぞれのキャラクター性を踏まえたラフを提案してもらいました。最終的に92パターンのなかのどれを選ぶかは、吉田と髙井と皆川がそろっている場で決めてもらいましたが、「こっちのキャラクターのポーズと、そっちの構図を組み合わせてほしい」みたいな要望もあったりしたので、それも含めると214パターンも描いたことになります。少し修正したら3人に確認してもらい、要望を受けてまた修正して……とくり返して完成に至りました。

──8枚のアートのなかで、タイタンだけは全身ではなく顔しか描かれていなくて印象的でした。

皆川　こちらからの当初の要望として召喚獣も全身を入れるようにお願いしていましたが、「こういうパターンもアリじゃないですか?」との提案を受けて、「確かにタイタンは顔アップのほうがインパクトあっていい」ということで採用になったアイデアです。

野末　これらのアートは、すべて実機(リアルタイム)用のグラフィックをベースに制作しました。通常はプリレンダムービー用の素材を使うのですが、今回はレンダリングエンジン(映像を表示するためのプログラム)を改造して、実機向けの映像を高解像度で出力したものを使っています。

皆川　それをもとにレタッチ作業をして仕上げるという工程は、従来のアートと同じです。

──ほかにも野末さんが手掛けたCGイラストはあるのでしょうか?



ジェネラルマネージャー
(イメージ・スタジオ部)

野末武志
Takeshi Nozue

代表作　FFVII アドベントチルドレン、FFXIII、FFXV、キングスグレイブ FFXV

自分だけが知っている本作の秘密

キャラクターのリップシンクは英語ベースになっていますが、同じ英語でもイギリスやアメリカなどの国ごとに"なまり"があります。今回はキャラクターの出身地や育ちによって言葉のなまりが設定されていたので、口の動きもそれに合うように、いろんな国の役者を集めてフェイシャルキャプチャーを行ないました。

「従来は描写しなかったリアルな戦いのシーンにも挑戦できたのではないかと思う」

野末　北米版のパッケージイラストCG（本書の表紙のイラスト）も、うちの部署で作ったものです。じつはあのイラストは、準備期間が2週間くらいしかありませんでした。スケジュールに余裕があった宣伝アートとはちがって、かなり突然の話だったんです。
皆川　日本版のパッケージは、キャラクターデザインを担当した高橋和哉が描いた絵をそのまま使用したのですが、宣伝側から「海外市場の傾向を考えると、北米版はもう少し映画ポスターっぽい印象のほうがいい」との指摘を受けました。「それだったら、ちょうどいま宣伝アートを実機の素材で作っているので、同じ手法でやれるかもしれない」ということになり、急遽追加で野末にお願いしました。
野末　しかも、最初は納期がもっと早かったんですよ。
皆川　「来週までにほしい」と言われて（笑）。
野末　さすがにそれは無理なので、こちらから「かっこ良くするなら、それなりに時間が必要です」と打診をしたところ、宣伝側がスケジュールを仕切り直してくれて、なんとか2週間を確保できたんです。その2週間で、アートスタッフに仕上げてもらった数パターンのラフのなかから採用するものを検討し、「背景の素材は前に使ったアレを流用できるのでは？」などと相談しながら制作しました。宣伝アートは比較的しっかりと向き合って進められましたが、北米版パッケージイラストが無事に完成したのは奇跡でしたね（笑）。

PS5に特化したからこそ実現したこまかい表現まで注目してほしい

――今回の作品のなかで、みなさんがとくに注目してほしい部分を教えてください。
皆川　映像面で言えば、PS5に特化した作りかたをしているおかげで、いままで以上にこまかい部分まで表現できています。なるべく大きな画面で、かぶりついて見てほしいですね。
鈴木　アニメーションも、ちょっとした表情の変化や指の動きなど、細部にもこだわって作っています。開発終盤に全カットシーンを見直して、風がどんなふうに吹いているかを調整したりもしました。「風に注目してほしい」という言いかたもおかしいですけど（笑）、そういった部分も気に留めてみてください。個人的には、ひさびさにライティングをしっかりつけるカットシーン制作フローを経験したのですが、同じシーンでも専用のライトがあるかないかで印象が全然ちがうのを見て、「カットライティングの威力はすごいなあ」と実感しました。これも「ライトに注目してください」とは言いにくいですが、少しでも感じ取ってもらえるとうれしいですね。
野末　自分の仕事ではないですけど、今回前廣が書いたシナリオが、これまでのFFとはちがって大人っぽさが強く、プレイヤーのみなさんにどう受け止められるのか、とても楽しみなんです。シナリオに合わせて、演出面の表現もギリギリのラインを攻めているので、この大人っぽい世界観をゲームプレイと映像の両方で体験してほしいですね。プレイヤーに衝撃を与えるようなシーンも結構ありますが、直接は見せずにどうやって表現するか、というチャレンジはできたかなと思っています。
――確かに、FFシリーズの作品としてはリアルで生々しい映像演出が多いと感じました。
皆川　本作のリアリティは、吉田いわく「クリスタルという、生きるのに絶対必要な資源を取り合う命がけの争いをしているのに、戦場で血も流れないような戦いをしているのはおかしい」との想いにもとづいています。もちろん、ただ単に残虐な表現をしたいわけではなく、「リアルな戦いの描写があるからこそ、その対比として平和に対する想いや物語の人物の感情が伝わりやすくなる」といった意図がありました。それを意識しながら、行きすぎた表現にならないように注意しつつも、従来は描写しなかったことに挑戦できたのではないかと思っています。
鈴木　あとは、今回の売りであるバトルアクションがカットシーンとスムーズにつながっているのも、見てほしいポイントですね。それぞれのパートが分けへだてなく、ひとつにつながった流れとして楽しんでもらえるとうれしいです。
皆川　チャレンジという意味では、アクションRPGになったのも大きかったですね。完成版を実際にプレイしてみて、アクセサリによって難易度のバランス調整ができたり、プレイスタイルに合わせて召喚獣やアビリティの組み合わせを変えられたりする部分が、"FFとしてのアクションの遊ばせかた"として確立されていると感じました。これまでのFFとくらべてもさらにアクション要素が強いので、敬遠されるかたもいるかもしれませんが、ガチのアクションゲームがだんだん苦手になってきている僕でも操作がうまくなったように錯覚しながら楽しめたので（笑）、ぜひ多くのかたに体験してほしいです。

（2023年6月6日　スクウェア・エニックスにて収録）



FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA



『ファイナルファンタジーXVI』 開発スタッフインタビュー 2

バトルセクション

本格アクションを導入した本作のバトルは、どのように作られていったのか——バトル担当スタッフのかたがたに、制作秘話を語っていただいた。

幅広い世代のプレイヤーを意識して本格アクションを導入

——みなさんは、バトルセクションのなかでどのようなパートを担当されたのでしょうか?

鈴木 自分はコンバットディレクターとして、おもにバトルパート全体のディレクションを行ないました。

須藤 リードコンバットデザイナーとして、クライヴと戦う敵の制作や監修などを担当しました。

鯨岡 須藤と同じリードコンバットデザイナーですが、僕は召喚獣バトルがメインで、イフリートやフェニックスを操作して戦うパートをおもに担当しました。あとは、周回プレイ(つよくてニューゲーム)のゲームデザインの取りまとめなども行なっています。

滝澤 僕も同じくリードコンバットデザイナーで、味方AIの作成と、ボスまでの道中の戦闘やクエストバトルの内容監修と難易度調整、またその流れで高難易度コンテンツの制作なども担当しました。

——今回のバトルが、FFシリーズとしては異例の本格アクションになったきっかけを教えてください。

鈴木 まず、『FFXVI』のバトルを構築する上で、これまでのFFシリーズを遊んできたプレイヤーさんに楽しんでもらえるバトルであること、そしてFFシリーズを遊んだことがない若い世代のプレイヤーさんにも楽しんでもらえるバトルであること、ここを目指しました。近年はリアルタイム性があるゲームが主流になってきており、生まれてからすぐに目の前にゲームというエンターテインメントが存在していて、キーを入力すればキャラクターが動き、銃を撃ち、剣を振る——こういったゲームに親しんできた若い世代のプレイヤーさんにも手に取ってもらわないといけません。前作『FFXV』もかなりアクション側に挑戦をした作品でもあったので、その流れを変に断ち切るのではなく、まっすぐにナンバリングの最新作としてアクションにより特化させて、とにかく幅広い世代のプレイヤーさんに遊んでもらうために、アクションに振り切る選択を取りました。

——本格的なアクションになったことで、難易度のバランスを調整するのは難しくなかったですか?

鈴木 そうですね、先ほどもお伝えしましたが、これまでのFFシリーズを遊んできたプレイヤーさんに楽しんでもらえるバトルにすること、とくにターン制コマンドバトルのFFをプレイしてきた世代のプレイヤーさんにも楽しめるバトルにすることを必須条件としていました。アクションゲームとしての敷居の低さは絶対に担保しつつ、アクションが苦手な人でも楽しめるバトルであること。そしてアクションが得意な人がプレイしたときに、やりこみ甲斐のある"奥深さ"を感じ取ってもらえるような難易度調整を行ないました。当初は「イージー」「ノーマル」「ハード」と難易度を分けてバランス調整を行ない、ターン制コマンドバトルのFFシリーズが好きなプレイヤーさん、アクションゲームが苦手なプレイヤーさんに向けて「イージー」を用意していました。ただ、はじめてゲームを触るときに、最初から「イージー」を選択するかたってとても少ないんですよね。自分が遊ぶときもそうですが、やはりはじめてプレイするときは「ノーマル」を選びますし、ゲーマーとしてのプライド的なものが働いて、「イージー」を最初から選択することに抵抗を感じることもあります。そもそも、自分たちの意図として、簡単な

モードと難しいモードを作りたいわけではなく、ストーリーに集中してプレイしたい人、アクションを楽しみたい人、それぞれに合った遊びかたを提供したかった。それならば、いっそのこと難易度は取り払い、そのまま「ストーリーフォーカス」と「アクションフォーカス」としてモードを分けて、難易度を調整しようということになりました。

――難易度の仕組みとして、サポートアクセサリでバランスを調整できるのは画期的でした。

鈴木　ありがとうございます。プレイヤーがアクションゲームで難しいと感じる要因を探っていくと、おもに反射神経が要求される部分に対して苦手意識を持っている人が多いんですよね。この反射神経が要求されるポイントに対して、最大限サポートする機能を提供しようと思い、今回のサポートアクセサリを実装しました。ゲームの基本機能としてあつかうのではなく、装備品のひとつの効果としてあつかい、「回避時に自動的にスローになる」「ボタンを押すだけで適切なアビリティを自動的にくり出してくれる」といった効果を持たせて、結果としてバトルの難易度に変化が表れるようにしました。アクションフォーカスでプレイされる人でも、「攻撃は全部自分でやりたいけど、回避はサポートしてほしい」というかたもいます。そういったプレイヤーごとの"苦手な部分"だけをサポートできるように、またこれらの機能を気軽にカスタマイズできるように、装備品という形でサポートアクセサリが実装されました。

最強だと思う召喚獣とアビリティが人によって変わる仕組みを目指した

――装備した召喚獣を自由に切りかえて戦うシステムが生まれた経緯を教えてください。

鈴木　物語が進む過程でクライヴがさまざまな召喚獣の力を吸収して強くなっていくという設定は、シナリオ側で先行して決まっていました。その設定を受けて、まずは、吸収した召喚獣の力を使ってクライヴが戦うときに、召喚獣ごとにクライヴの戦術を大きく変化させることを目指しました。各召喚獣に異なるバトルスタイルを設け、使用する召喚獣を切りかえることで、クライヴの戦術が変化するだけでなく、プレイヤーの思考も切りかわるようにしたかったのです。これを実現するには、使用する召喚獣をリアルタイムに切りかえる設計がベストだと思い、現状の方針を採用しました。ただ、習得したすべての召喚獣をリアルタイムに選ぶ形だと、戦闘中にプレイヤーが考えないといけない情報量が爆発的に増えてしまうので、意図的に3種類までに制限しました。遊びかたに複数のバリエーションを用意したので、このなかから気に入ったものを3つ選択してくださいね、といった感じです。また、それぞれの召喚獣に2つのアビリティをカスタマイズできるようにし、ここにプレイヤーごとの個性が表れるようにしました。アビリティをMASTER化すれば、他召喚獣のスロットに設定できるようになるという要素は、カスタマイズの幅を大きく広げるために採用しています。「自分の思う最強の組み合わせがプレイヤーごとにバラバラになること」、ここを目指して制作しました。

――制作者ご本人たちが選ぶとしたら、どの召喚獣が最強だと思いますか？

鈴木　『FFXVI』の召喚獣のシステムは、単体ではなく同時に装備した召喚獣とフィートの組み合わせで強さが変わるので、1体にしぼりづらいのですが、最大ダメージをたたき出すという視点ならオーディンでしょうか。ただ、個人的な好みで選ぶとすれば、オーディンではなくタイタンになりますね。タイタンは、操作するプレイヤーの反射神経が召喚獣の力にダイレクトに影響するのが魅力なので、自分でプレイするときは外せないです。

須藤　僕はフェニックスとガルーダを装備して、そこにラムウのアビリティを付けていますね。『FFXVI』のバトルシステムでおもしろいのは、メインストーリーを進めるときと、アーケードモードのようなシビアなモードで遊ぶときでは、召喚獣の組み合わせの考えかたが大きく変わる点なんです。アビリティについても、威力ではなく使いやすさを重視して選ぶと、戦いかたがガラッと変わるんですよ。ふだんは使いづらいと思っていた召喚獣がアーケードモードでは有効だったりして、状況に応じたいろいろな組み立てかたがあるのが本作の魅力です。

――敵の配置については、「この召喚獣を使ってほしいから、こんな敵を出現させよう」といった調整を行なっているのでしょうか？

滝澤　新たな召喚獣を得たあとは、くり返しの印象が強まらないように気をつけながら、その召喚獣が便利だと感じてもらえるような配置調整をしています。とはいえ、好きな召喚獣を使ってもらうことを一番の優先としているので、特定の組み合わせが極端に有利になるような調整はしていません。また、高難易度のプレイモードでは、高い記録を目指したいとか、短時間ですばやく敵を倒したいとか、さまざまな目的に応えられるような敵配置を意識しています。これまで気づいていなかった遊びかたや、新たなお気に入りのアビリティを見つけてもらえたらうれしいなと思っています。



コンバットディレクター
鈴木良太
Ryota Suzuki

代表作　MARVEL VS. CAPCOM 2、ドラゴンズドグマ、デビルメイクライ5（発売元：カプコン）

自分だけが知っている本作の秘密

召喚獣のアビリティはそれぞれ4種類ありますが、当初は6種類を予定していました。また、アビリティの強化の段階も現在の形より多くて、段階ごとに戦術が変わっていくというアイデアもあったんです。開発期間の都合もあって断念しましたが、そのあたりを実現できなかったのが個人的には少し心残りですね。

バトルとストーリーを融合して物語性を感じられるボス戦を実現

──人、魔物、魔法生物といったエネミーの種別ごとの能力やアクションは、どのように差別化を図っていったのでしょうか？

須藤　『FFXVI』はストーリー体験が大切なゲームですので、それを実現することを優先して敵を選定しています。その結果、「砦や城のステージは人型の敵が多い」「遺跡周辺はおもに遺物が現れる」といったように、メインストーリーの場面によって出現する敵の傾向が変わってくるため、種別ごとにアクションの性能面で差をつけてしまうと、プレイ感覚に偏りが出てしまう恐れがあります。ですので、アクションについてはプレイヤーが遊びやすいように一定の基準を保ちつつ、VFXセクションと協力して絵的な表現でちがいを表すようにしています。たとえば、ベアラーや人は魔法を使うときに大地からエーテルを利用するため、魔法攻撃時に詠唱するエフェクトが表示されます。一方、魔物は魔法ではなく生まれつき備わった能力によって魔法のような攻撃を行なうため、クァールが雷をあやつるときなどには詠唱の表現がない、といった感じですね。

──ボスの強さなどを表現するために、アクションの観点から行なった工夫があれば教えてください。

須藤　コマンド選択式のRPGだと、ボスから攻撃を受けたときに表示されるダメージの数値が大きいのを見て「こんなに強いんだ」と実感するケースが多いのですが、アクションの場合はうまく攻撃を避けるとダメージ表示が出ず、同じ手法では強さが伝わりにくいのです。そのため、敵が攻撃を放つ前のカメラのアングル、コントローラーや画面の振動、モーション、エフェクトなどの演出を強さに合わせて調整し、攻撃をくり出す前から「強そうな攻撃がきそうだ」と感じてもらうよう意識しました。たとえば、アルテマの『デリバランス』では攻撃前に左右に炎を広げて、背景を炎に変えつつ、下からあおるような視点にして圧迫される雰囲気を作り出し、強力な攻撃がくることを感じやすくしています。また、フーゴが使う『大地の querido』では地面全体に金色の結晶がバーンと広がるのですが、そういった攻撃は避けてもエフェクトがかならず出るので、「何か強い攻撃をされた」ことが感じやすいようにしています。これらのボスにかぎらず、ほかのボスでも強さを表現する工夫は至るところで行なっています。

──ボスバトルで一番こだわった点はどこですか？

須藤　バトル内でのストーリー性でしょうか。とくに、主要キャラクターとのバトルでは、戦いのなかに物語的な展開を組み入れて、ただ単にHPを減らしていくだけではない形にしました。ベネディクタ戦を例にすると、最初はクライヴとトルガルが協力して立ち向かうため、その時点ではクライヴ側のほうが強いんです。しかし、ベネディクタが半顕現することでパワーバランスが逆転し、クライヴは追いこまれてトルガルもやられてしまう。そして、クライヴひとりでは力およばず負けそうなところでトルガルが復活して、また形勢が変化する……という流れを取り入れています。

──ひとつのバトルのなかでも、ドラマチックな展開がくり広げられるわけですね。

須藤　ボスとのバトルは、アクションの楽しさだけでなく、バトル内で得られるストーリー体験も重要視する方針でした。たとえば、フェニックスゲート地下遺跡で炎影のイフリートや炎影のクライヴと戦ってリミットブレイクが解放される場面がありますが、当初は炎影のイフリートに勝つとステージクリアとなり、そのあとでリミットブレイクが解放される予定だったんです。しかし、ここはクライヴがはじめて半顕現する、物語的にもバトル的にも重要なシーンなので、戦いのなかでしっかりと描きたいと思い、前廣（前廣和豊氏：クリエイティブディレクター）と相談した結果、炎影のクライヴとのバトルを追加し、戦いの最中に半顕現してリミットブレイクを習得する展開を盛りこみました。そんなふうに、バトルにストーリーを融合させることは強く意識していましたね。

通常では考えられないほどぜいたくに作られた召喚獣合戦

──本作最大の特徴でもある召喚獣同士のバトルについては、通常のバトルとどのように差別化をしようと考えていましたか？

鯨岡　通常バトルの場合は、敵の攻撃をどうさばき、自分の攻撃をどう組み立てるかといった試行錯誤の応酬がおもしろさのメインになると思いますが、召喚獣バトルに関しては1戦ごとにまったく異なるシチュエーションのバトルを楽しんでもらいたい、ということを意識しました。ただし、ストーリーの要所要所で召喚獣バトルになったときに、「イフリートはどう操作すればいいんだっけ？」とプレイヤーがとまどうことになると、せっかくのシチュエーションを十分に楽しめずにバトルが終わってしまいます。そのため、イフリートの操作方法は基本的にクライヴとそろえて、どちらも同じようなアクションができるようにしました。また、イフリートのステータスも、当初はクライヴとは別になっていたのですが、



リード
コンバットデザイナー
須藤賢次
Kenji Sudo

代表作　FFXIV、セブンスドラゴン2020（発売元：セガ）、クリミナルガールズ（発売元：日本一ソフトウェア）

自分だけが知っている本作の秘密

アルテマリアス戦の途中で展開される、クライヴとアルテマが召喚獣の力をぶつけ合うイベントは、お互いの召喚獣を全員呼び出して7対7の召喚獣バトルをくり広げるという構想もあったんです。開発チーム内では「召喚獣ナイツ・オブ・ラウンド」と呼ばれていましたが、早々にボツになってしまいました……。



やはりRPGとしては自分のキャラクターの成長度合いが反映されるべきだと思い、クライヴのステータスを引き継ぐ形にしたんです。シチュエーションを100%楽しんでもらいたいからこそ、クライヴと合わせるところはしっかり合わせて、違和感なく遊べるようにしたつもりです。

――召喚獣の存在感を表現するうえで苦労した点はありましたか？

鯨岡　召喚獣はとても大きいため、どうしても重量感のある動きになるものの、あまりに重くしすぎると爽快感が失われてしまうので、どこまでだったら爽快感を保ったまま重さを表現できるか、こまかく確認しながら調整しました。とくに、ガルーダ戦でクライヴがはじめてイフリートになったときは、まだ自分の思いどおりに身体をあつかえない状態なので、意図的に動きを重くしつつも、操作に気持ち悪さを感じないギリギリの塩梅にしています。ちなみに、前廣の書いたシナリオには当初から「イフリートvsガルーダはプロレス」とか「フェニックスvsイフリートはシューティング」というキーワードが散りばめられていて、そこからどう広げていくかを考えるのは楽しくもあり、落としこみが大変でもありました(笑)。バハムート戦は「兄弟タッグ」がキーワードで、イフリートとフェニックスが連携して攻撃したり、イフリートがピンチのときはフェニックスを操作したりするなど、やっと再会したクライヴとジョシュアが協力して戦う姿を表現しています。イフリート・リズンになったあとの360度に広がる空間での戦いは、『FFXVI』のなかで最強の操作キャラクターをあやつっていると体感できるように、とてつもない規模感にすることを意識しました。

――召喚獣バトルは、外部の開発会社の協力も得て制作されたそうですね。

鯨岡　はい。たとえばタイタン戦は、企画と初期実装をプラチナゲームズさん(『ベヨネッタ』シリーズや『ニーアオートマタ』などで知られるゲーム開発スタジオ)に担当していただきました。その後のブラッシュアップの工程はスクウェア・エニックスで引き受け、まさに2社の力が結集した特殊なコンテンツなのですが、あの超巨大なタイタン(デビルタイタン)を登場させるのはプラチナゲームズさんからの提案だったので、はじめて見たときは「そうきたか……！」と(笑)。そういった部分に刺激を受けつつ、各スタッフが奮闘した結果、召喚獣バトル全体の大規模なゲーム体験につながっていったのかなと思います。じつはほかのバトルにも、いまの倍くらいのアイデアが出ていたんですよ。ティフォン戦ではつぎつぎと現れる無数のティフォンをなぎ払っていく企画がありましたし、ラスボス戦では敵が召喚獣になったらクライヴも召喚獣になり、人型にもどったらこっちも人になる、といった切りかえをプレイヤー自身の操作でやってもらうというネタもありました。シナリオとの整合性、バトルとしての盛り上がりの作りかたを意識した結果、いまの形がベストと判断しましたが、採用されていたら発売にあと1年は必要だったんじゃないかな(笑)。

――召喚獣に関連して、もし今後に機会があれば実現してみたい構想はありますか？

鯨岡　イフリートとフェニックス以外の召喚獣も操作してみたいと思うことはありました。今回の召喚獣は、どれもぜいたくに作りこまれていて、開発中は「召喚獣対召喚獣の格闘ゲームができるのでは？」と思いながら作業をしていたんです。イフリート・リズンなんて、ゲーム全体で2回しかバトルをしないのに、めちゃくちゃ豪華に作られていますし。残念ながらそんな機会はたぶんないのですが、あったら絶対に楽しいよなぁと妄想しています。

一緒に冒険している感覚を重視して パーティメンバーのAIを調整

――シドやジルといったパーティメンバーは、バトル中つねに適切な行動をとっていて、とても頼りになる存在でした。

滝澤　アクションゲームですので、まずプレイヤーが気持ち良く戦闘でき、そのうえで仲間の活躍も感じられる



リード
コンバットデザイナー
鯨岡武生
Takeo Kujiraoka

代表作　『FFXIII』シリーズ、『ディシディアFF』シリーズ、キングダム ハーツII

自分だけが知っている本作の秘密

ふつうに遊んでいると気づかないですが、召喚獣イフリートは、イフリート・リズンを含めると操作キャラクターとして6種類のデータが用意されています。それぞれに特定のバトル専用のモーションやエフェクトを搭載していたため、見た目は似ていても内部的にはバトルごとに異なるイフリートが使われているんですよ。



リード
コンバットデザイナー
滝澤智宏
Tomohiro Takizawa

代表作　ロスト プラネット、ロスト プラネット2、ドラゴンズドグマ オンライン(発売元：カプコン)

自分だけが知っている本作の秘密

開発の開始当初、仲間の個性を表現するために、街を訪れたときにはパーティメンバーが別行動をとって好きなお店や友人の家などで思い思いに過ごす……という仕組みを考えていました。その案は、仲間が別の場所にいるとクエスト中の会話で整合性が取れないなどの理由で不採用となり、ちょっと残念でしたね。

「『FFXVI』をきっかけにして アクションゲームの魅力を感じてほしい」

ように、クライヴとの位置関係や戦闘状況に沿ったアクションをするように設計をしています。具体的には、プレイヤーの操作の邪魔にならない位置をとりつつも、画面にきちんと映って活躍している姿を見せることを意識しました。とはいえ、強引に画面内に入りこんでくるようにすると、プレイヤーに「急にどうした？」と思われてしまうので、自然とプレイヤーの目に入るように調整しています。そのうえで、チャンスのときはクライヴと一緒に攻撃し、ピンチになったら駆け寄ってきて回復や支援の魔法をかけるなど、共闘感を出すようにしました。

鈴木　共闘している姿を見ると、そのキャラクターの個性を感じられますからね。プレイヤーがピンチになって焦ったり、いまがチャンスだと盛り上がったりする感情の起伏のなかに、仲間も一緒に入ってきてくれるような感覚を大事にしながら、行動タイミングなどを磨き上げてもらいました。

滝澤　とはいえ、「パーティメンバーがいないとバトルで苦戦する」みたいな存在になると、アクションの難易度に影響が出てしまうので、そこは気をつけています。実際、開発の初期段階ではトルガルの使う『回復』が強すぎたタイミングがありました。それにより、ベネディクタ戦など、トルガルがパーティメンバーから抜ける場面は、その『回復』がなくなるため難しさが極端に跳ね上がってしまいました。難易度のバランスを踏まえながらAIに適切な行動をさせるのは、結構難しかったですね。

――ちなみにトルガルは、AIで行動する場合とトルガルコマンドで行動させる場合では、攻撃能力に差があったりするのでしょうか？

滝澤　AIのときはあくまでも仲間のひとりとして行動を決めますが、トルガルコマンドで行動するときはプレイヤー操作のアクションになるので、それによる差はありますね。仲間としてのトルガルは、「敵と味方がやり合う様子をきちんと見せる」というコンセプトにもとづいた動きになり、相手の様子をうかがいながら攻撃して、場合によっては攻撃が外れることもあるんです。一方、トルガルコマンドでは指示を出せば連続で敵に攻撃していくので、このふたつの攻撃を同じ威力にしてしまうと、ヒット回数などが明らかにちがう影響で相手に与えるダメージ差が大きくなりすぎてしまう。そういった不都合が生じないような対策はとっています。

――バトル中の行動以外にも、仲間のAI制作でこだわった点はありましたか？

滝澤　本作のパーティメンバーは、メインストーリーの展開に合わせて変わっていきますが、そんな彼らがクライヴと一緒に困難を乗り越えようとしている感覚をプレイヤーに実感してもらうことが、物語体験の補強につながるのではないかと考えていました。そのために、ストーリー上ですごく急いでいる時期に敵と遭遇したら「こんなときに敵が！」みたいな反応を示したり、手ごわい敵を倒したあとには胸をなで下ろしたりと、シチュエーションごとに自然な動作やリアクションをとるようにして、プレイヤーが目の前の困難を仲間と一緒に切り抜けていると意識することでストーリーにも没入しやすくなるように工夫しています。

アルティマニアックチャレンジは “鈴木良太からの挑戦状”

――本作を遊んでいるファンのかたがたへ、メッセージをお願いします。

鈴木　『FFXVI』をプレイしたことをきっかけにしてアクションゲームの魅力に気づいてほしい、と思いながらバトルパートを作ってきました。ですので、遊んでくださったかたがたに「アクションっておもしろいね」と感じてもらえると、非常にうれしいです。

須藤　本作は遊ぶほどにやりごたえを感じられるバトルになっていると思います。最後までクリアしたあとも、プレイモードをストーリーフォーカスにしていた人はアクションフォーカスに変えたり、サポートアクセサリを装備していた人はそれを外してみたりして、少し高度なアクションも楽しんでみてほしいですね。さらに、アーケードモードだと召喚獣やアビリティの最適な組み合わせが変わって別の感覚で楽しめるので、ぜひチャレンジしてみてください。

鯨岡　これまでのFFで採用してきたターン制やコマンド選択式のバトルからは大きく変わりましたが、アクションゲームになじみのない人でも遊びやすいように、かなり手厚くフォローしたつもりです。ストーリーを楽しみながら最後までクリアできる人がひとりでも多くなればうれしいですね。また、アクションゲームとしてのやりごたえに期待する人向けとして、アーケードモードにアルティマニアックチャレンジを用意していますが、これの最初の呼び名は「鈴木良太からの挑戦状」でして（笑）。ファイナルファンタジーチャレンジをクリアして「意外と簡単だったな」と思ったら、ぜひアルティマニアックチャレンジにも挑戦してみてください。

滝澤　気づきにくい要素ですが、強敵以外のバトルではリアルタイムで難易度を調整しています。プレイが上手だと敵がつぎつぎにプレイヤーに向かっていき、逆に苦戦していると仲間が敵を引きつけたり助けてくれたりするようなイメージです。また、プレイモードによって味方の性能を変えていたりもします。そういった部分でも、さまざまな腕前のプレイヤーがそれぞれバトルを楽しめるようになっていたらと思っています。それから、じつはパーティメンバーのなかでジョシュアだけは、戦闘中、積極的にクライヴのそばに寄ってきてくれます。『FFXVI』はクライヴとジョシュアの絆の物語でもあるので、バトルでもそれを表現できないかと考えて、ジョシュアがクライヴの背後を守る戦いかたをするように設定しました。物語を最後まで見届けたあとに、いくつかあるこういった何気ない要素に気づいてもらえて、さらに物語を楽しむきっかけになれたらうれしいです。

（2023年6月7日　スクウェア・エニックスにて収録）



『ファイナルファンタジーXVI』 開発スタッフインタビュー 3

シナリオセクション

神の創った理からの脱却を描く『FFXVI』の物語。そのシナリオ制作とゲームデザインを手掛けたおふたりが、本作に込めた想いとは――。

クライヴの復讐劇で幕が開くのは物語序盤の目的を明確化するため

――最初に、おふたりの担当パートを教えてください。

前廣　クリエイティブディレクターと原作・脚本を担当しました。クリエイティブディレクターとしては全体のゲームデザインと現場監督のような役割で、さまざまな要素の設計と調整、クオリティの判断を担ったほか、人手が足りないところで雑用などもしています。原作・脚本としては、ヴァリスゼアという世界の構築と、メインストーリーやクエストのセリフ、各種フレーバーテキストの執筆と監修作業を行ないました。

横山　私は合流当初、ステージのレイアウトなどを担当するレベルデザイナーとして参加しました。その後立場も変わり、コンバットディレクターの鈴木(鈴木良太氏)と相談しながら、メインストーリーやクエストのシナリオ実装を中心としたゲーム全体の構築に関わっていて、シナリオ、世界設定、レベルデザイン、イベント制作、UIの5つのセクションをつなぐマネージャー的な立場で動いています。今回は前廣がテキスト執筆に割く時間が多く、とくにボイス収録がはじまると週5日以上は収録スタジオに行ってしまうため、なかなか開発現場に直接は携われなかったんです。そんな状況だったので、私が前廣の意向をくみ取って、現場の担当者と直接やり取りをしていましたね。

――『FFXVI』の開発チームには、どのようないきさつで参加されたのですか?

前廣　吉田(吉田直樹氏：プロデューサー)や髙井(髙井浩氏：メインディレクター)とともに、最初の企画立ち上げ時から参加しています。当時は『FFXIV: 蒼天のイシュガルド』のパッチ3.1の制作に着手したころで、並行して『ドラゴンクエストビルダーズ』のヘルプにも入っていて、かなり多忙な時期でした。そのせいか、どんな流れで『FFXVI』をやることになったのか、ほとんど記憶に残ってないんですよ(笑)。

横山　私は、吉田がまだ『ドラゴンクエストX』のチーフゲームデザイナーだったころに、同じ開発チームでイベントデザイナーをしていました。吉田が『ドラゴンクエストX』を離れたあとも、「また一緒に仕事をしたい、できれば自分にとって新しいチャレンジもしてみたい」という想いを持っていたんです。しばらくして、『FFXVI』の開発が本格化するタイミングでスタッフ募集があり、念願かなって参加できることになりました。

――前廣さんはシナリオとゲームデザインの両方を担当したとのお話でしたが、物語を描く部分とバトルを楽しむ部分のバランス調整も行なっていたのですか?

前廣　それはつねに考えていました。最初に全体のプロットを書いた段階から、「この場所ではこういう物語を、ここではこういうバトルを」といったように設計しています。『FFXVI』では物語からゲーム全般に至るまでの構成を僕が担当していたのですが、そのぶん、ストーリーとシステムがひとつにまとまり、また制作時に起こるさまざまな問題に対処しやすい環境だったと思います。

――シナリオ作りにおいて、バトルに本格アクションが採用されたことを意識した点はありましたか?

前廣　物語全般という観点ではとくになかったのですが、アクションだと操作が忙しいうえに、今作では物語もたたみかけるような展開で進んでいくので、冒頭部分

は目的をわかりやすく明確化しようと考えました。ストーリーがクライヴの復讐劇からはじまるのはそのためで、最初は目的を復讐にしぼった状態で物語が進み、プレイヤーがゲームに慣れてきたころにクライヴにも心情的かつ立場的な転換が訪れて、さらにゲームの要素が広がっていく……という構成になっています。

登場人物たちの"自己肯定"を小さなテーマとして散りばめた

――本作の物語は、人と人との"絆"をとくに感じさせる内容でしたが、どのようなコンセプトでシナリオを制作されましたか?

前廣　コンセプトとしては「ファイナルファンタジーたる物語」ですね。物語のテーマという意味では意図して入れていません。これは僕の持論なのですが、「ゲームのストーリーには大きなテーマを入れるべきではない」と思っているんです。作家性を全面に押し出した作品であればともかく、僕らが作っているのはFFというエンターテインメントなので、ゲームデザインに沿った物語を用意することが最良ではないかと。大きなテーマを最初から取り入れると、そちらに引っ張られすぎてしまい、下手するとゲームデザインを損なう恐れがありますから。ただ、大きなテーマを入れていないかわりに、クライヴを含めた登場人物たち全員に"自己肯定"という小さなテーマを入れました。良いところも悪いところも含めて、自分という存在を認めて生きていく、生きていってほしいという想いです。それが累積したものが"絆"や"愛"として感じられたのであれば、制作者としてはうれしいですね。今回はストーリーが大人向けだとも言われていますが、それも意識はしていません。物語の流れとして必要な展開やシーンを書いた結果、そのように受け止められたのだと思います。

――ドミナントが召喚獣に顕現する設定が生まれたきっかけを教えてください。

前廣　「召喚獣が当たり前に存在する世界」として、ドミナントが日常的に召喚獣になることで社会がまわっている状況を現代に置きかえて考えたら、ビルの谷間を巨大ヒーローや怪獣映画のようにタイタンが通っていくイメージが浮かんだんです。となれば、特撮ヒーローのような変身をするしかないと。

――全体を通して、国家や宗教に関する描写が比較的多い印象を受けましたが、何か理由はあるのでしょうか?

前廣　今回とくに気をつけたのが、ゲームを遊んでいて何か新しい要素が出てきたときに、プレイヤーが疑問や違和感を抱いて引っかからないようにすることでした。そのために、世界設定を作りこんでいったんです。宗教についても、生きている人がいれば当然発生するはずですし、政治にも大きく影響するでしょうから、それぞれの組織構成や教義などをきちんと定義づけることで説得力を持たせて、プレイヤーにスムーズに受け入れてもらう狙いがありました。

――「ミュトス」や「ロゴス」などの単語をはじめとして、古代ギリシャ思想も色濃く感じられましたが……。

前廣　語りはじめると長くなりますよ?(笑)　そもそも歴代FF作品でも、『FFI』のラスボスがカオスだったり『ディシディアFF』にはコスモスが登場したりと、古代ギリシャの神話や思想、哲学がモチーフとして使われることが多かったんです。そんな伝統があるなか、今回の物語ではFFの代表的な召喚獣のイフリートを主人公にしようと早い時期から決めていたのですが、イフリートと言えば"火"というところから、紀元前5～6世紀ごろのギリシャで「万物の根源は火である」と唱えた自然哲学者のヘラクレイトスを思いつきました。彼は、"理性"を意味するロゴスにまつわる思想を説いた人物でもあります。それを踏まえて、「万物の根源である火が、理性を持つ人を作ったとして、ロゴスの対義語であるミュトス、すなわち"神話"というファンタジックな世界も存在させることで、人と神の対立を描けたらおもしろいな」と連想していき、これらの哲学を咀嚼して、中世ヨーロッパの人々の考えや価値観をベースにすることで「ファイナルファンタジーたる物語」に帰結していくと考えて、ギリシャ系の思想や哲学を取り入れていきました。

――過去のFF作品では「テュポーン」と読んでいたギリシャ語の「Typhon」が「ティフォン」読みになっているのも、その影響ですか?

前廣　そうですね。『FFVI』のテュポーン先生の元ネタも、もともとはギリシャ神話の化け物なんですが、ローカライズディレクターのコージ(マイケル・クリストファー コージ フォックス氏)に「今回はガッツリとギリシャ側に寄せたい」と相談して、ギリシャ語の発音に近い読みかたを採用しました。

バイロンがジルに説明した「クライヴが嘘をつくときの癖」は……

――過去のFFシリーズに由来する要素としては、今回もチョコボが便利な移動手段として登場していましたね。

前廣　チョコボは、ヴァリスゼアでは馬として機能している生物です。また、チョコボを登場させるなら、飼育されている個体だけでなく、野生の個体もいることを表現したいと思っていました。そのほかに食用にもされていますが、僕が携わったFFシリーズ作品では、毎回何らかの形でチョコボを食べている気がしますね……(笑)。

――ニワチョコボという品種が食用ですか?

横山　いえ、あれは卵を産ませるための家畜です。ニワチョコボは見た目がニワトリに近いのですが、最初に作られたグラフィックではもっとニワトリっぽくて、しかも「コケコッコー」と鳴いていたんです。でも前廣から「ニワトリはヴァリスゼアにはいない」と言われて、見た目も鳴きかたも変えました。今回の世界設定には前廣と吉田のこだわりが詰まっていて、「ゲームのなかにある嘘をどれだけ嘘に見えないようにするか」はとくに徹底しています。ヴァリスゼアは、世界設定として「15世紀の西洋」をモチーフにする方針だったので、そのころの歴史資料を参考にしながら、できるだけ嘘の表現にならないように作り上げていきました。開発中は、当時には存在しなかったものを世界設定担当がこまかく見てくれたので、たとえばサツマイモなどが背景に置かれていたら、指摘されてボツになっていましたね。

前廣　石で作られた何気ないアーチなども、「この材質なら力のかかり具合がこうなるから、こんな形状になる

はずだ」といった部分にまでこだわって作られています。これも「疑問や違和感を抱いて引っかからないようにすること」の一環ですね。

横山　ほかにも、サイコロゲームのようなものが置いてあったら、15世紀の西洋のサイコロを調べたうえで、ヴァリスゼアではどんなふうに遊ばれているのかを考えて、どこにも公開されないのにゲームのくわしいルールまで担当に作ってもらいました。サイコロだけでなく、カードゲームの説明書などもわざわざ作成しましたね。

——そういったものがミニゲームとして組みこまれる案はなかったのですか？

前廣　『FFXVI』にはミニゲームがありません。その理由は「主人公がクライヴだから」なんです。これは僕とディレクターの髙井のこだわりでもあったのですが、今作はクライヴ・ロズフィールドの物語で、彼の性格からすると、大きな目標に向けて活動している最中にサイコロゲームを遊ぶはずがないだろうと。特定のタイミングでクエストが一時的に受注できなくなるのも同じ理由で、そのときの状況を踏まえるとクライヴは他人の依頼を聞くような行動はしないはずだ、との考えにもとづいています。

横山　キャラクター性を立たせるために、「クライヴは何をして、何をしないか」といった部分はこだわりました。他人の家で置いてある日記や手紙を読めないのも、クライヴだったらそんなことをしないからなんです。

前廣　もちろん、自然と目に入る看板などは読みますし、調査のためならば手紙も調べますが、常識をわきまえる人なら、そのへんに置いてある誰のものかわからない日記を読まないじゃないかと。しかもクライヴは王子様ですから、そういった「ふさわしくない行動はさせない」という制約は結構強めに設定しました。サイコロゲームもカードゲームも、ルールがあるからミニゲームを作れなくはないのですが、主人公がクライヴだからあえて作らなかったんです。

——クライヴのキャラクター性といえば、ポートイゾルデでバイロンが「クライヴには嘘をつくときの癖がある」と言いますが、どんな癖なのでしょうか？



クリエイティブディレクター
＆原作・脚本

前廣和豊
Kazutoyo Maehiro

代表作　FFXII、FFXIV、FFタクティクス、ベイグラントストーリー、ラスト レムナント

自分だけが知っている本作の秘密

ヴィヴィアン・ナインテールズは、その博識さゆえに、クライヴたちの隠れ家に身を寄せる前はしばしば命を狙われていました。正体を隠すために名前もくり返し変えていて、現在は9番目の偽名なので「ナインテールズ」なんです。その前はきっと「エイト何々」と名乗っていたのでしょうね（笑）。

前廣　バイロンのそのセリフは、彼なりの洒落なんですよ。バイロンは大好きな甥の話を最初から信じているけれど、それをストレートに表に出すのはちょっと恥ずかしいので、照れ隠しであんなことを言ったんです。ところが、真に受けたジルは「そんな癖が本当にあるのかしら」と気にしはじめてしまった。そして、物語終盤でオリジンに向かうクライヴが「必ず戻る」と告げたときのしぐさを見て、ジルは「これが嘘をつくときの癖なのね。つまり、クライヴはもどってくるつもりがないのね」と思いこんでしまう。これを踏まえて、そのシーンを見返していただければ、またちがった印象になるかと思います。

世界や物語の深みを増すために物語性を強めたクエスト

——メインストーリーだけでなく、クエストもかなりのボリュームがありました。

横山　じつは当初の予定では、現在のようなクエストは存在せず、クライヴを軸にした大きなメインストーリーと、隠れ家を主体とする中規模のサイドストーリーの2本が並行して進む構成だったんです。ところがその構成だと、ベアラーの置かれている境遇など知っておきたい設定が伝わりにくかったり、そこにいるキャラクターとの関係性が理解できなくてクライヴが戦っている理由に感情移入しづらかったり、さまざまな支障が出てきました。そこで吉田から「プレイヤーが世界を知ることによって、物語の深みが増すような作りにしてほしい」と依頼を受け、クエストを見直して現在のような形式に分割し、隠れ家以外の各地の街や人々の様子を掘り下げていく方向性になったんです。

——すべてのクエストに、しっかりとした物語が用意されていて驚きました。

横山　本作のストーリーは情勢の移り変わりが激しいため、プレイヤーがその変化に置いていかれないように、クエストで情報を補完したいと考えていました。また、メインストーリーはクライヴの人生を描いた物語ですが、隠れ家や街に暮らしている人たちにも、それぞれ人生があって懸命に生きています。そこをクエストで感じていただきたいと思って、しっかりとした物語を準備しました。そのうえで、クライヴと仲間たちや協力者たちとの信頼関係だったり、親子や兄弟といった家族の絆だったりと、それぞれが思う愛と正義を感じられる内容にしようと意識して作っていきました。ヴァリスゼアは殺伐とした世界ですが、そのなかにつらい現実だけではなくて、たくさんの愛や絆があることが伝わっていればうれしいです。

——100個近いクエストの数は、当初から予定されていたものなのですか？

横山　あと5個くらい増やす案もありましたが、ほとんど想定どおりですね。各クエストにきちんとしたストーリーを用意する前提だったので、それ以上の数を実現するのは難しい状況でした。

前廣　今作のたたみかけるような体験という勢いを邪魔しないように、クエストの発生タイミングや数は慎重に検討しました。

横山　発生したクエストが基本的に自然消失しないの

も、メインストーリーを邪魔しないための一環でした。メインストーリーが盛り上がっているのに、クエストが消えてしまうから先に挑戦しなきゃいけない、みたいな足かせにしたくなかったんです。ただし、5年が経過して隠れ家が変わるタイミングでは、マザークリスタルの破壊で街の状況が大きく変化していた場所もあったので、「さすがに5年も同じことで悩むのは変だろう」との判断で、泣く泣くクエストを消失させました。

前廣　あのタイミングでクエストを消すかどうか決めるとき、結構もめたんですよ。僕としては、クエストが消失して取り逃しになるのが納得いかなくて、「5年間チョコボのことで悩んでいてもいいと思うけど……」と最後までグチグチ言ってました（笑）。取り逃しがあるということは、正解となる手順が存在するとの意味になり、ゲームプレイがその正解を埋めていく作業になってしまうのが個人的には嫌なんです。とくに本作はアクションベースで、後半になるほどアビリティが増えて考えるべき要素が多くなってくるのに、クエストの期限まで気にさせるのは良くないと思っていましたから。結果的に、物語の整合性をとるために、青年期と壮年期のあいだだけは消失することにしましたが、それ以降はいつでも挑戦できるように調整してもらいました。

――クエストだけでなくリスキーモブも、執意の竜騎士のように物語性を感じられる敵が多かった印象です。

横山　執意の竜騎士は、とくに背景がわかりやすいですね。ディオンはザンブレク皇国の英雄だったので、彼がいなくなったことで多くの人が望みを失ってしまった。そのなかでも執意の竜騎士は、クライヴがディオンをたぶらかしたと思っていて、生まれ故郷で仁王立ちして待ち構えている……みたいなイメージです。ほかにも、竜騎士がいるザンブレク皇国にはドラゴン系のリスキーモブを出したり、バルムンク監獄ではクーザー以外のモンスターの実験もしていたので色ちがいの個体が脱走したとの想定で周辺に出現させたりと、設定を踏まえた配置を心掛けてあります。

前廣　リスキーモブは、ただ出現させるだけだと唐突感が強まるので、語るかどうかにかかわらず、それぞれにちょっとした設定を考えています。ほかの魔物も、それぞれの場所に存在する必然性を大事にしました。物語を進める道中でバトルになったときに、できるだけ違和感がなくて自然に感じられる種族が現れるように、レベルデザイン担当者が頑張ってくれました。

空の文明とアルテマの関係性など 物語のなかの謎に迫る

――ここからは、くわしい世界設定についてもうかがいたいのですが、まずは空の文明とアルテマの関係性を教えてください。

前廣　アルテマは、オリジンという巨大浮遊体を作れるくらい高度な文明を持っていて、ヴァリスゼアにやってきて人を作り、守り人としてクリスタルを管理させていました。その後、自我の芽生えた人がアルテマの文明を真似して生み出したのが、空の文明です。空の文明とアルテマの文明は、構造物の形式は同じに見えますが明確なちがいがあり、空の文明はゼメキスの悲劇によって朽ちてしまいましたが、アルテマの文明は現在まで残っています。フェニックスゲート地下遺跡など、いまだに稼働している遺跡は、すべてアルテマの文明のものだと思ってまちがいありません。

――そうすると、各地に点在するオベリスクもアルテマの文明のものなのですか？

前廣　ゲーム内で説明するつもりはなかったものの、アルテマの文明のものと位置づけています。オベリスクのほかにアレテ・ストーンもそうで、あれにアクセスすると、なぜかトレーニングやアーケードモードなどが遊べる機能を持っていますが、クライヴをミュトスとして成長させるためのアルテマの思惑のひとつ、との設定にしました。ああいったメタ的なゲーム要素を組み入れるときにも、世界観に沿うように配慮しながら設定作りをしています。

――クライヴがミュトスになり得たのは、あれだけの人数のドミナントが同時にそろったから、との解釈で正しいのでしょうか？

前廣　それもあります。ドミナントが現れる時期は不定なので、あれだけの数の召喚獣が一度にそろい、さらにミュトスに100%なり得るクライヴが生まれて、アルテマとしては絶好のチャンスでした。クライヴの前にもミュトスになり得たかもしれない人はいたのですが、アルテマから見れば条件を満たさなかったのです。そのときにミュトスになりそこねた存在の成れの果てが、ティフォンのような存在になっていきました。

――ラストバトルでクライヴとアルテマが召喚獣の力をぶつけ合うシーンで、『FFIII』の召喚魔法の名前が登場するのは、どんな意図があるのでしょう？

前廣　アルテマが持っている古代の知識を表現するのが狙いでした。現代の召喚獣がバハムートだったら古代の魔法は「バハムル」、というように、ミュトス側とロゴス側で時代の差をつけたくて、『FFIII』の召喚魔法の名前を使わせてもらったんです。該当する召喚魔法がない2体については、ガルーダは『FFIII』でモンスターとして登場していたので、人に化けていたときの名前である「ギガ



リードゲームデザイナー
横山文子
Ayako Yokoyama

代表作　ドラゴンクエストIX、ドラゴンクエストX、ドラゴンクエストビルダーズ2

自分だけが知っている本作の秘密

召喚獣ガルーダ戦の直後、クライヴはシドの隠れ家の牢屋で裸のまま拘束されています。コストの都合上でカットされてしまったのですが、あの状況は、クライヴが自傷行為をしたり暴れたりして死の危険があったので、シドではなく医者であるタルヤが安全のために裸にして牢屋に入れた、という設定なんです。

「自分とクライヴの感情が一致するような没入感を体感してもらいたい」

メス」、もう1体のフェニックスは、ほかのFF作品でフェニックスにゆかりの深い『FFV』のタイクーン城から取って「タイクン」としました。

――シナリオの要所で月が印象的に映し出されますが、これにはどんな意味があるのですか?

前廣　記号的な要素として月を使っていた感じですね。最初のプロットの時点で、風の大陸から物語がスタートして、各国をまわったあとに最後は灰の大陸に上陸する流れは決まっていたのですが、どこへ行っても空はつながっていることを表す象徴として、月を映しているイメージです。

――月のそばにあるメティアは、どのような存在なのでしょうか?

前廣　メティアは願い星で、我々の世界だと流れ星みたいなものです。空を見上げて祈るシーンを入れたくて、「メティアに祈りをこめるとかなう」という風習を取り入れました。最後のエピローグでは、メティアの光が陰ったように見えたことから、ジルは自分の願いがかなわなかったのではないか、と感じ取ったわけです。

エンディングとエピローグはクライヴが目的を遂げた確かな証

――エンディングで表示される1文の「こうして――クリスタルをめぐる探求の旅は終わった」からは、『FFI』のオープニングが思い起こされました。

前廣　『FFI』は「そして……たんきゅうのたびははじまった」というフレーズからクリスタルをめぐる物語が描かれていくのですが、『FFXVI』でも冒頭で「クリスタルをめぐる探求の旅は、今なお続いているのだ」と引用させてもらっています。それではじまったからには、クライヴの物語がきちんと終了したことを表現するべきだと考えて、最後は「探求の旅は終わった」と締める形にしました。さらに、クライヴのおかげで魔法に影響されるアルテマの世界が終わり、これからは人の物語になることを踏まえて、エピローグの「そして、新たな物語が紡がれていく――」につながっていきます。

――エピローグに登場する書物は、ジョシュア本人が書いたものなのですか?

前廣　メインストーリーやクエストだけでなく、その過程でのバトルやゲームプレイなどを含め、クライヴ・ロズフィールドの物語を終えたプレイヤーのみなさんに感じ取っていただけたものがすべてですので、明言は避けます。ただ言えることがあるとすれば、エンディングでクライヴが魔法を使おうとして発現しなかったように、ベアラーやドミナント、魔法やクリスタル、そして石化さえも、アルテマの作った世界の理は失われて、人の世界に移っていきます。そしてエピローグは、クライヴが"人が人として生きられる場所"を作ることができた確かな証なのです。

――それでは最後に、『FFXVI』を楽しんでいるファンに向けてメッセージをお願いします。

横山　ストーリーを楽しんでいただきたいのはもちろんですが、今回はこまかい部分をすべてにおいてこだわって制作しています。たとえば、ロストウィングはブドウ栽培でノースリーチとの交易を行なっているとか、タボールは革製品と鉱石が産業の基盤というように、街の人々がどうやって生計を立てているかまで考えて、世界設定の資料を作成しました。ゲーム内でも、メインストーリーの進行に合わせて街の時間も流れていて、本来なら訪れないタイミングでも、そのときどきの会話を楽しめます。ロストウィングでベアラーを助けたあとに再度訪れると彼らからお礼を言われたり、イーストプールで新しい衣装をもらってから隠れ家に行くと「かっこいい」とほめられたりするんですよ。ほかにも、シドの部屋には幼いころのミドが描いた似顔絵が残っていたり、世界に異変が起きたあとは石の剣のメンバーが各地で警戒していたりと、かなり気づきにくい変化もありますので、そういった細部まで楽しんでください。

前廣　これまで30年ほどゲームを作ってきましたが、こんなに苦しいことがあるのかと思うくらい今回の開発は大変でした。そのぶん、完成度の高いゲームになったと感じています。開発中は「プレイヤーがクライヴになりきれる」という"ロールプレイング"の本質を目指し、大事にしていました。ゲーム全体を通してプレイヤー自身の感情とクライヴの感情が一致するよう、没入感を最優先に作ってきましたから、それを体感してもらえたら開発者冥利に尽きます。逆に、少しでもクライヴの気持ちに納得できなかったら、なぜそう思ったのかを考えながら、もう一度遊んでもらえると新しい発見があるかもしれません。僕は、"考える"ことは人が持つすばらしい行為だと思っています。一度クリアしたあとも、ゆっくり考えながら再度『FFXVI』をプレイして、ヴァリスゼアやクライヴの物語の新たな側面を感じていただけたら幸いです。

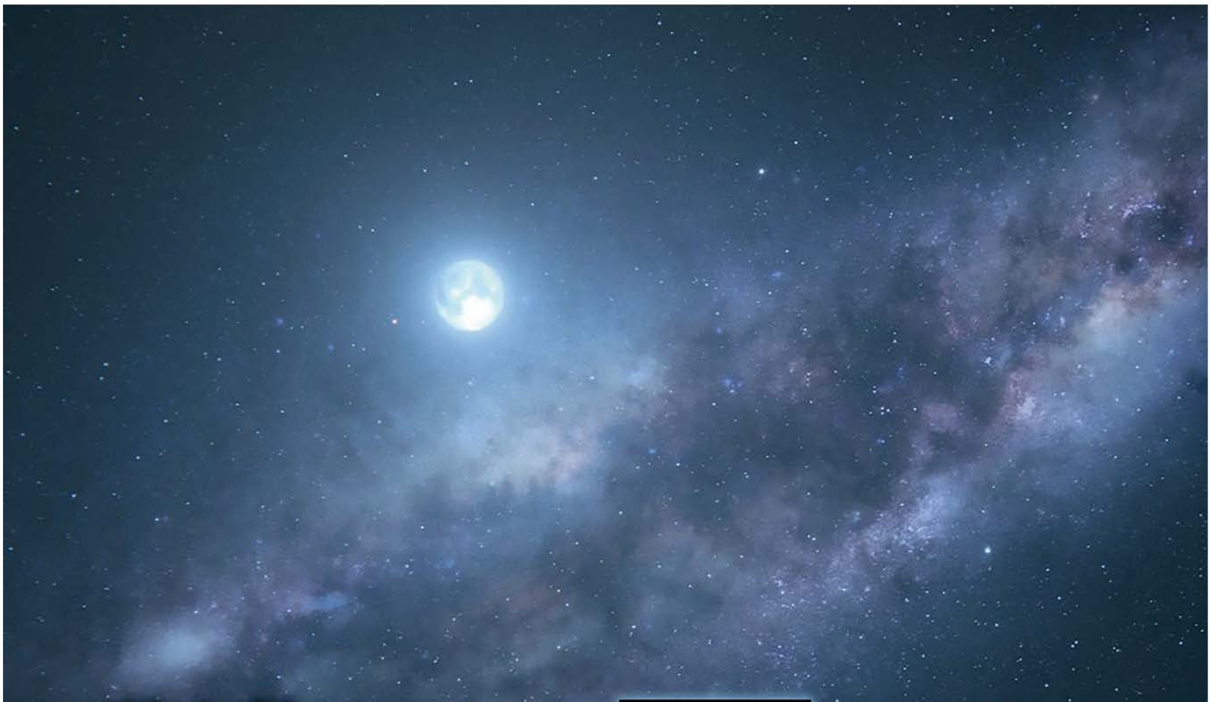
(2023年6月7日　スクウェア・エニックスにて収録)



FINAL FANTASY XVI ULTIMANIA
ファイナルファンタジーXVI アルティマニア

INDEX

※装備品やマテリアルについては、名前のうしろに付く「+1」「⑭」「+」などを省略している



月を見ていた
Tsuki Wo Miteita – Moongazing



作詞・作曲　米津玄師
編曲　米津玄師　坂東祐大

月明かり柳が揺れる　わたしは路傍の礫
思い馳せるあなたの姿　羊を数えるように

別れゆく意味があるなら　せめて悲しまないで
沈黙から離れた空へ　一筋の愛を込めて

どんな夜だって　失い続けたって
共に生きてきたろう　瞬くように

何かを求めて月を見ていた
嵐に怯えるわたしの前に
現れたのがあなたでよかった
まるで何もかもがなかったかのように
この火は消えたりしない　きっと

その窓を風が叩けば　僅かに開け放して
ただひとつ　そうただひとつ　語り得ぬ声で叫ぶ

JASRAC 出9006541168Y43130

生まれ変わったとして　思い出せなくたって
見つけてみせるだろう　あなたの姿

全てを燃やして月を見ていた
誰かがそれを憐れむとしても
あなたがいれば幸せだったんだ
およそ正しくなどなかったとしても
消えたりしない

名前を呼んで　もう一度だけ
優しく包むその柔い声で
月を頼りに掴んだ枝が　あなただった

何かを求めて月を見ていた
嵐に怯えるわたしの前に
現れたのがあなたでよかった
まるで何もかもがなかったかのように
この火は消えたりしない　きっと









米津玄師

Kenshi Yonezu

音楽家　イラストレーター

「ハチ」名義でボーカロイド楽曲を発表し群を抜いた実績を残した後、2012年より米津玄師として活動を開始。楽曲のみならずアルバムジャケットのイラストや映像制作も手がけ、マルチな才能を有するクリエイターとして注目を浴びる。

「Lemon」は、ミュージックビデオが日本最多の再生数を突破、Billboard JAPANにおいて2年連続で年間総合首位を獲得し、国内外において音楽史に残る記録を残した。2020年リリースのアルバム「STRAY SHEEP」は200万枚セールスという記録を樹立。オンラインゲーム「FORTNITE」での全世界バーチャルライブや、ユニクロのUTを全世界展開し、AAC Awardや、Forbesが選ぶ「アジアのデジタルスター100」、芸術選奨「文部科学大臣新人賞」を受賞するなど、コロナ禍において精力的な活動と結果を残した。

さらに2022年にはTVアニメ「チェンソーマン」のオープニングテーマ「KICK BACK」がSpotifyグローバルランキングでTOP50にランクインし、日本のアーティストとしては初の記録を達成するなどの偉業を成し遂げ、国内のみならずグローバルでも強い存在感を放っている。

また、2023年には「ジョージア」のCMソングとして「LADY」を、「FINAL FANTASY XVI」テーマソングとして「月を見ていた」を書き下ろしている。



STAFF

企画・制作

株式会社スクウェア・エニックス

編 集 長　大矢和裕
編　　集　黒崎正記／阿部優子／多田卓司
制作業務　柄澤　徹／大岡俊裕／酒井　耕／田中尚樹

編集・執筆

株式会社デジタルハーツ

大出綾太(Director)
澤田真之(プロローグ／キャラクター&ワールド／シナリオ／シークレット)
山中直樹(バトルシステム)
板場利光(シナリオ／シークレット)
大出啓太(サブイベント／シークレット)
末崎進一(サブイベント／アイテム／エネミー／シークレット)
小石朋仁(エネミー)
白崎正悟(マップ／DTP)
志賀　修(シークレット／Editorial Support)
舘崎美由賀(DTP／Editorial Support)

装丁・デザイン・DTP

青木恵美

マップイラスト制作・DTP

株式会社東海創芸

インタビュー聞き手・構成

アサミリナ

インタビュー撮影

福田俊介

協力・監修

株式会社スクウェア・エニックス

『ファイナルファンタジーXVI』開発チーム
品質管理部

デジタル版　Ver.1.00
2023年10月6日　Ver.1.00発行

発行所　株式会社スクウェア・エニックス

<ページ抜け・誤植・内容についてのお問い合わせ>
スクウェア・エニックス　サポートセンター
http://sqex.to/jp_shoseki_support

<ビュワーの不具合・再ダウンロードできない等、販売に関するお問い合わせ>
本作品を購入された電子書籍書店のサポートセンターにお問い合わせください。

本書は2023年9月3日アップデートまでのゲーム内容にもとづいて制作されています(その後アップデートで追加・変更される要素は含まれていません)。最新の情報は「ファイナルファンタジーXVI」公式サイトをご確認ください。